Tales of
Tales of
Fan's memory
~ファンとともに歩んだ
『テイルズ オブ』の記憶~
Tales of Series 25th Anniversary

Tales of Fan's memory

～ファンとともに歩んだ『テイルズ オブ』の記憶～

Tales of Series 25th Anniversary

本書は、ファンの皆さんと同じく一介のプレイヤーとして
『テイルズ オブ』シリーズに触れてきた編集スタッフによる、
これまでの25年間を振り返る1冊となっています。
本書を手に取ってくださった方、Webアンケートにご協力くださった方に、
楽しんでいただけたら幸いです。
～企画・制作　ファミ通書籍編集部～

※本書では下記の略称を用いている箇所があります。

タイトル	略称
テイルズ オブ ファンタジア	「ファンタジア」、「TOP」
テイルズ オブ デスティニー	「デスティニー」「TOD」
テイルズ オブ エターニア	「エターニア」、「TOE」
テイルズ オブ デスティニー2	「デスティニー2」、「TOD2」
テイルズ オブ シンフォニア	「シンフォニア」、「TOS」
テイルズ オブ リバース	「リバース」、「TOR」
テイルズ オブ シンフォニア -ラタトスクの騎士-	「ラタトスクの騎士」、「TOS-R」
テイルズ オブ レジェンディア	「レジェンディア」、「TOL」
テイルズ オブ ジ アビス	「ジ アビス」、「TOA」
テイルズ オブ ザ テンペスト	「ザ テンペスト」、「TOT」
テイルズ オブ イノセンス	「イノセンス」、「TOI」
テイルズ オブ ヴェスペリア	「ヴェスペリア」、「TOV」
テイルズ オブ ハーツ	「ハーツ」、「TOH」
テイルズ オブ グレイセス	「グレイセス」、「TOG」
テイルズ オブ エクシリア	「エクシリア」、「TOX」
テイルズ オブ エクシリア2	「エクシリア2」、「TOX2」
テイルズ オブ ゼスティリア	「ゼスティリア」、「TOZ」
テイルズ オブ ベルセリア	「ベルセリア」、「TOB」
テイルズ オブ アライズ	「アライズ」、「TOARISE」
テイルズ オブ ザ ワールド　レディアント マイソロジー	「TOW」

『テイルズ オブ』シリーズ25年の軌跡

シリーズ関連作品年表

1995年に発売された「テイルズ オブ ファンタジア」を皮切りに、25年の歴史を歩んできた『テイルズ オブ』シリーズ。ゲームのほかにも、アニメやイベントなど各方面にわたる展開で、多くのファンを獲得してきた。ここではその軌跡を年表で追いつつ、オリジナルタイトル以外の作品もピックアップしていく。

機種名の略語表記

- SFC……スーパーファミコン
- GBC……ゲームボーイカラー
- GBA……ゲームボーイアドバンス
- GC……ゲームキューブ
- DS……ニンテンドーDS
- 3DS……ニンテンドー3DS
- Switch…Nintendo Switch
- PS……プレイステーション
- PS2……プレイステーション2
- PS3……プレイステーション3
- PS4……プレイステーション4
- PS5……プレイステーション5
- PSP……プレイステーションポータブル
- PS Vita…プレイステーション Vita
- Wii
- モバイル
- TVアニメ
- OVA
- 劇場アニメ
- イベント
- Xbox360
- XboxOne
- XSX……Xbox Series X/S
- PC
- Steam

発売日(配信日・開催日)	対応機種・媒体	作品・イベント ※赤文字は家庭用ゲーム機での初登場オリジナルタイトル、青文字はクロスオーバータイトルです。
1995年12月15日	SFC	テイルズ オブ ファンタジア → P.08
1997年12月23日	PS	テイルズ オブ デスティニー → P.10
1998年12月23日	PS	テイルズ オブ ファンタジア
2000年11月10日	GBC	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン Pick up! 01
2000年11月30日	PS	テイルズ オブ エターニア → P.12
2001年1月～3月	TVアニメ	テイルズ オブ エターニア THE ANIMATION
2002年1月31日	PS	テイルズ オブ ファンダム Vol.1 Pick up! 02
2002年10月25日	GBA	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2 Pick up! 01
2002年11月28日	PS2	テイルズ オブ デスティニー2 → P.14
2003年3月7日	GBA	テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～ Pick up! 03
2003年8月1日	GBA	テイルズ オブ ファンタジア
2003年8月29日	GC	テイルズ オブ シンフォニア → P.16
2004年2月16日	モバイル	テイルズ オブ タクティクス
2004年9月22日	PS2	テイルズ オブ シンフォニア
2004年11月25日	OVA	テイルズ オブ ファンタジア THE ANIMATION (第1巻)
2004年12月16日	PS2	テイルズ オブ リバース → P.18
2005年1月6日	GBA	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 Pick up! 01
2005年1月31日	モバイル	テイルズ オブ ブレイカー
2005年3月3日	PSP	テイルズ オブ エターニア
2005年8月25日	PS2	テイルズ オブ レジェンディア → P.20
2005年10月14日	モバイル	テイルズ オブ コモンズ

発売日(配信日・開催日)	対応機種・媒体	作品・イベント ※赤文字は家庭用ゲーム機での初登場オリジナルタイトル、青文字はクロスオーバータイ[illegible]です	
2005年11月9日	モバイル	テイルズ オブ タクティクス 外伝	
2005年12月15日	PS2	テイルズ オブ ジ アビス	P.22
2006年3月3日	PC	テイルズ オブ エターニア オンライン	
2006年6月15日	モバイル	テイルズ オブ ヴァールハイト	
2006年9月7日	PSP	テイルズ オブ ファンタジア -フルボイスエディション-	
2006年10月26日	DS	テイルズ オブ ザ テンペスト	P.24
2006年11月30日	PS2	テイルズ オブ デスティニー	
2006年12月21日	PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー	Pick up! 04
2007年2月15日	PSP	テイルズ オブ デスティニー2	
2007年6月8日	OVA	テイルズ オブ シンフォニア THE ANIMATION(シルヴァラント編・第1巻)	
2007年6月28日	PS2	テイルズ オブ ファンダム Vol.2	Pick up! 05
2007年12月6日	DS	テイルズ オブ イノセンス	P.26
2008年1月31日	PS2	テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット	
2008年1月31日	モバイル	テイルズ オブ ザ ワールド マテリアルダンジョン	
2008年3月19日	PSP	テイルズ オブ リバース	
2008年6月26日	Wii	テイルズ オブ シンフォニア -ラタトスクの騎士-	P.28
2008年8月7日	Xbox360	テイルズ オブ ヴェスペリア	P.30
2008年9月23日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2008	Pick up! 06
2008年10月~2009年3月	TVアニメ	テイルズ オブ ジ アビス	
2008年12月18日	DS	テイルズ オブ ハーツ	P.32
2009年1月29日	PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2	
2009年6月14日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2009	
2009年8月6日	PSP	テイルズ オブ バーサス	Pick up! 07
2009年9月17日	PS3	テイルズ オブ ヴェスペリア	
2009年10月~	劇場アニメ	テイルズ オブ ヴェスペリア ~The First Strike~	
2009年12月10日	Wii	テイルズ オブ グレイセス	P.34
2010年3月17日	モバイル	テイルズ オブ ファンタジア モバイル	
2010年3月25日	OVA	テイルズ オブ シンフォニア THE ANIMATION(テセアラ編・第1巻)	
2010年6月5日・6日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2010	
2010年8月5日	PSP	テイルズ オブ ファンタジア クロスエディション	
2010年8月5日	PSP	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	Pick up! 08
2010年12月2日	PS3	テイルズ オブ グレイセス エフ	
2011年2月8日	モバイル	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー モバイル	
2011年2月10日	PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	
2011年5月28日・29日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2011	
2011年6月30日	3DS	テイルズ オブ ジ アビス	
2011年9月8日	PS3	テイルズ オブ エクシリア	P.36

発売日（配信日・開催日）	対応機種・媒体	作品・イベント ※赤文字は家庭用ゲーム機での初登場オリジナルタイトル、青文字はクロスオーバータイ…で…
2011年11月22日	モバイル	テイルズ オブ キズナ
2011年11月23日	OVA	テイルズ オブ シンフォニア THE ANIMATION（世界統合編・第1巻）
2012年1月26日	PS Vita	テイルズ オブ イノセンス R
2012年2月23日	PSP	テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ Pick up! 09
2012年4月26日	モバイル	テイルズ オブ ザ ワールド ダイスアドベンチャー
2012年6月2日・3日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2012
2012年7月2日	モバイル	テイルズ オブ ザ ワールド タクティクス ユニオン
2012年9月11日	モバイル	テイルズ オブ カード エボルブ
2012年11月1日	PS3	テイルズ オブ エクシリア2 → P38
2013年3月7日	PS Vita	テイルズ オブ ハーツ R
2013年6月1日・2日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2013
2013年9月24日	モバイル	テイルズ オブ ファンタジア
2013年9月25日	モバイル	テイルズ オブ ビブリオテカ
2013年10月9日	モバイル	テイルズ オブ ハーツ R
2013年10月10日	PS3	テイルズ オブ シンフォニア ユニゾナントパック
2014年3月3日	モバイル	テイルズ オブ リンク（Android版は2014年4月23日配信開始） Pick up! 10
2014年4月3日	モバイル	テイルズ オブ アスタリア（iOS版は2014年4月23日配信開始） Pick up! 11
2014年5月31日・6月1日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2014
2014年10月23日	3DS	テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア
2014年12月30日	TVアニメ	テイルズ オブ ゼスティリア ～導師の夜明け～
2015年1月22日	PS3	テイルズ オブ ゼスティリア → P40
2015年6月6日・7日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2015
2015年12月9日	イベント	20th Anniversary テイルズ オブ オーケストラコンサート Pick up! 12
2016年7月～9月	TVアニメ	テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス（第1期）
2016年7月9日・10日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2016
2016年8月18日	PS4・PS3	テイルズ オブ ベルセリア → P42
2017年1月～3月	TVアニメ	テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス（第2期）
2017年2月28日	モバイル	テイルズ オブ ザ レイズ Pick up! 13
2017年6月2日～4日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2017
2017年6月2日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ Pick up! 14
2017年8月30日・31日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -最後の預言-（大阪公演）
2017年9月5日・6日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -最後の預言-（東京公演）
2017年11月7日	イベント	テイルズ オブ オーケストラコンサート 2017 feat.テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス
2018年4月7日～9日	イベント	テイルズ オブ ツアー（沖縄編）開催
2018年6月15日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -ローレライの力を継ぐ者-（横浜アリーナ公演）
2018年6月16日・17日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2018
2018年8月22日～26日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -ローレライの力を継ぐ者-（東京公演）

発売日(配信日・開催日)	対応機種・媒体	作品・イベント ※赤文字は家庭用ゲーム機での初登場オリジナルタイトル、青文字はクロスオーバータイ…です
2018年9月8日・9日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -ローレライの力を継ぐ者-(大阪公演)
2018年10月6日	イベント	テイルズ オブ オーケストラコンサート 2018
2019年1月11日	PS4・XboxOne・Steam・Switch	テイルズ オブ ヴェスペリア REMASTER
2019年4月13日~15日	イベント	テイルズ オブ ツアー(石垣島編)開催
2019年6月15日・16日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2019
2019年10月20日	イベント	テイルズ オブ オーケストラコンサート 2019 ~BRASS BAND EDITION~
2019年11月16日~17日	イベント	テイルズ オブ プチツアー
2019年12月5日~15日	イベント	テイルズ オブ ザ ステージ -光と影の正義-
2020年7月16日	モバイル	テイルズ オブ クレストリア Pick up! 15
2020年9月5日	イベント	テイルズ オブ オーケストラコンサート ~25th Anniversary~
2020年10月15日	PC	テイルズ オブ ヴェスペリア REMASTER
2021年3月6日・7日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2020
2021年9月9日	PS5・PS4・XboxOne・XSX・PC	テイルズ オブ アライズ → P44
2021年9月19日	イベント	テイルズ オブ リーディング ライブ「テイルズ オブ デスティニー編」
2021年10月23日	イベント	テイルズ オブ オーケストラコンサート ~25th Anniversary Encore~
2021年11月4日	モバイル	テイルズ オブ ルミナリア Pick up! 16
2021年11月20日・21日	イベント	テイルズ オブ フェスティバル 2021
2021年12月11日	イベント	テイルズ オブ リーディング ライブ「テイルズ オブ ファンタジア編」
2022年3月6日	イベント	テイルズ オブ リーディング ライブ「テイルズ オブ エターニア編」
2022年3月26日・27日	イベント	テイルズ オブ アライズ オンラインシアター LIBERATORS -希望を託されし解放者たち-

Pick up! 01 「なりきりダンジョン」シリーズ

衣装を着替えることでさまざまな力を発揮する"なりきりシステム"をベースにした、シリーズ初のクロスオーバー作品。2作目以降はタイトルが「テイルズ オブ ザ ワールド」を冠するものに変更され、「ファンタジア」以外のキャラクターたちも登場する。

Pick up! 02 「テイルズ オブ ファンダム Vol.1」

「エターニア」までのオリジナルタイトルに登場したキャラクターたちが活躍するファンディスク。スキットを模した形で物語が進む"カオペンチャー"や、各種ミニゲームが楽しめた。また、各作品の設定資料やグラフィック原画を鑑賞できる"ギャラリー"も搭載。

Pick up!
03
「テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～」

物語の舞台は、「ファンタジア」の時代から数世紀後のアセリア暦4765年。主人公は、召喚士のクラース・F・レスターの子孫であるフレインで、"契約の指輪"を探す冒険が描かれる。シリーズ初のシミュレーションRPGで、主人公たちを奥村大悟氏がデザインした。

Pick up!
04
「テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー」

プレイヤーが作ったアバターを主人公として、シリーズキャラクターたちと協力しながら世界の危機に立ち向かうクロスオーバータイトル。3部作だが、世界観の直接的なつながりはない。各作品で登場するオリジナルヒロインの"カノンノ"はそれぞれ別人で、岩本稔氏がデザインを手掛けた。

Pick up!
05
「テイルズ オブ ファンダム Vol.2」

藤島康介氏がキャラクターデザインを担当した、「ファンタジア」から「ジ アビス」までの3作品のキャラクターが共演するファンディスク第2弾。フルボイスで楽しめるカオベンチャー改め"ボイスアドベンチャー"や、さまざまなミニゲームも収録。ルークとティアの2バージョンのパッケージが用意された。

Pick up!
06
テイルズ オブ フェスティバル 2008

2008年に文京シビックホールで開催された、記念すべき第1回のフェスティバル。通称"テイフェス"。ゼロス役の小野坂昌也氏を司会に迎え、声優陣による舞台上でのアフレコやフリートーク、アーティストによる特別ライブなどを実施。いまも続くテイフェスに欠かせない要素が、この時点でほぼ揃っていた。

Pick up!
07
「テイルズ オブ バーサス」

シリーズの売りであるリニアモーションバトルを、キャラクターどうしの対戦に特化させた、初めての対戦アクションゲーム。ステージは高低差のある横画面で表示され、壁やギミックなどを利用して戦う。メインのモードは、ライバルたちとの対戦をこなしながらストーリーが進む"ユグドラシルバトル"。

Pick up!
08
「テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX」

「テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン」のリメイク。主人公やストーリーは基本的に継承しつつ、戦闘は新たなリニアモーションバトルシステムへと進化。また、「ファンタジア」の各種システムを改良し、オリジナルキャラクターのロンドリーネが加わった「クロスエディション」も同時収録された。

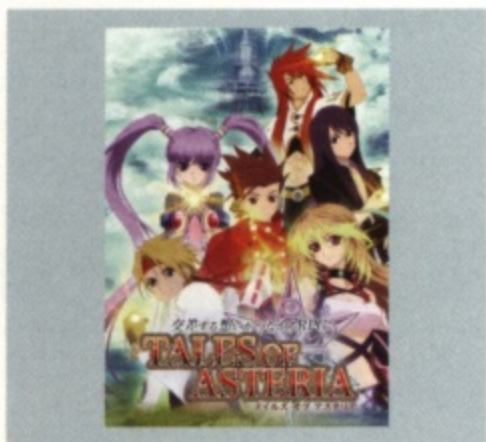
Pick up!
09
「テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ」

「エクシリア」までの各オリジナルタイトルに登場した、計15ペア・30名が一堂に会し、パートナーとタッグを組んで敵を蹴散らしていくアクションゲーム。シナリオモードの特徴として、聖剣エターナルソードをめぐる"シリアス編"と、キャラクターどうしの掛け合いをメインにした"コミカル編"が用意された。

Pick up! 10
「テイルズ オブ リンク」

スマホアプリで配信された作品。世界の救世主として、プレイヤーは各地に散らばった魔物の核"災厄の種"を浄化していく。キャラクターの足下に表示される"ブレイブリンカー"をスワイプし、1本の線でつながったメンバーがチームとして一斉に攻撃する、"タッチリンクバトルシステム"が特徴的だった。

Pick up! 11
「テイルズ オブ アスタリア」

6つの"星のカケラ"をすべて集めたとき、光の神殿の守り神が現れ、願いを叶えてくれる……という伝説で揺れ動いた世界を舞台に、シリーズのキャラクターたちを軸にしたオリジナルストーリーが描かれる。キャラクターの配置替えで属性を調整しながら攻防をくり広げる、"クロススライドバトル"を搭載。

Pick up! 12
テイルズ オブ オーケストラコンサート

『テイルズ オブ』シリーズ20周年を記念して、2015年に東京国際フォーラムにて第1回公演が開催。歴代タイトルのテーマソングやゲーム内楽曲を、東京フィルハーモニー交響楽団による圧巻のフルオーケストラで楽しめる贅沢な公演となった。

Pick up! 13
「テイルズ オブ ザ レイズ」

シリーズのキャラクターが本編の記憶を持って、異世界で出会い、ストーリーをくり広げる。バトルはタップやフリックで簡単に操作できる"アドバンストフリック・リニアモーションバトルシステム"を搭載。2022年1月時点では、第4部「テイルズ オブ ザ レイズ ラスト クレイドル」が配信中。

Pick up! 14
テイルズ オブ ザ ステージ

2017年から『テイルズ オブ』シリーズ初の舞台化を開始。初回公演は「ジ アビス」を題材とした公演で、ルークたちが葛藤しながらも成長していく姿が描かれ、横浜アリーナ公演と合わせ、来場者は全公演で延べ1万人を超えた。「ジ アビス」に続いて、「ヴェスペリア」の舞台化も行い、大好評を博した。2022年3月には最新作「アライズ」の舞台化も控えており、継続的に展開しているコンテンツである。

Pick up! 15
「テイルズ オブ クレストリア」

罪人が大衆の祈りで裁かれる世界を舞台に、罪を犯し"咎我人"になってしまった主人公たちが、罪人を裁く"執行者"に追われながらも、歪な世界を変えるため冒険する姿を描いた作品。戦闘はコマンド式のターン制を採用。

Pick up! 16
「テイルズ オブ ルミナリア」

21人の登場キャラクター全員が主人公で、それぞれの視点からストーリーが紡がれていく群像劇。これまでの作品では敵のように描かれるような人物にも守りたい「正義」があることを重厚に描いており、人々の生き様の多様性が深く感じられる。これまでのアプリタイトルとは一線を画し、シリーズキャラクターがいっさい登場しないアプリ初の完全オリジナルタイトル。

TALES OF PHANTASIA

『テイルズ オブ』シリーズの記念すべき第1作。藤島康介氏による魅力的なキャラクターデザインや、RPGながらアクションゲームのような爽快感が味わえるリニアモーションバトル、豪華声優陣のボイス、テーマソングの採用など、当時としては革新的な要素が盛り込まれている。それが話題を呼び、一時は再生産が追いつかなくなるほど人気が爆発した。

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ファンタジア	SFC 1995年12月15日 PS 1998年12月23日 GBA 2003年8月1日 PSP 2006年9月7日 モバイル 2013年9月24日	伝説のRPG (PS版以降)

キャラクターデザイン：藤島康介
テーマソング：【OP】「夢は終わらない ～こぼれ落ちる時の雫～」（吉田由香里（SFC、GBA）/ よーみ（PS、PSP））
【ED】「星を空に…」（吉田由香里（PS））

RPGの“常識”を変えたリニアモーションバトル

プレイステーションやセガサターンといった当時の“新世代機”の普及が進み、さらにゲームメーカー各社から大作RPGが続々とリリースされていた中、発売日を迎えた本作。シリーズの門出としては、多くのライバルたちが群雄割拠していた状況であった。しかし、後述する数々の意欲的な要素がユーザーの心を鷲掴みにし、まだインターネットが普及していない時代でありながら、評判が口コミで広がっていった。そしてスーパーファミコン版は20万本超、2年後に登場したプレイステーション版は80万本超もの大ヒットを記録することになる。

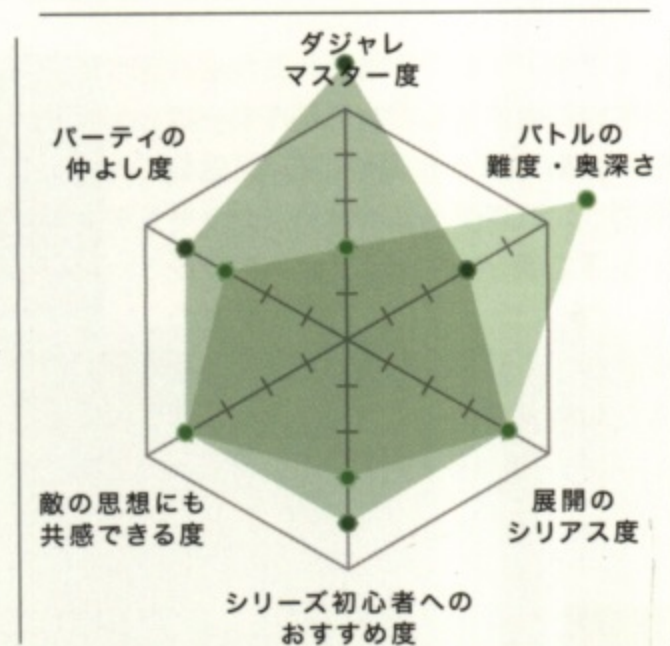
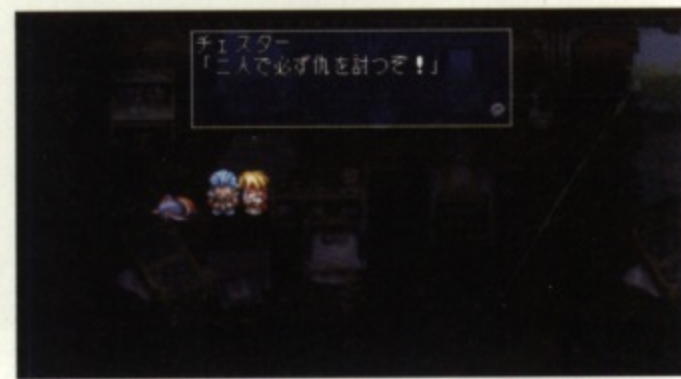
第一に挙げられる特徴が、リニアモーションバトルシステム（LMBS）だろう。2D格闘ゲームを思わせる画面構成に加え、“自分で移動して攻撃”、“敵の行動も含めてリアルタイムで展開”など、アクションゲームさながらの要素を取り入れたこのシステムは、コマンド選択式が主流だった当時のRPGに大いなる新風を吹き込んだ。しかもボイス付きである。本作のLMBSは、左右と上（ジャンプ）しか移動できないが、後の作品で“奥行き”の概念が導入されたり、3Dに移行するなど、さらなる進化を遂げていく。さらに、演出面ではオープニングテーマの採用や、声優によるボイスの導入など、当時はまだ珍しかった手法もふんだんに取り入れられていた。

リメイクを重ねて進化していった伝説

本作は、プレイステーション版、ゲームボーイアドバンス版、プレイステーション・ポータブル版、そして「なりきりダンジョンX」に収録の「クロスエディション」と、じつに4度ものリメイクや移植が行われている（モバイル版も含めると5度）。とくにプレイステーション版では、「デスティニー」の“アクティブ・パーティ・ウィンドウ”が進化した“フェイスチャット”や、スーパーファミコン版の“フードサック”の発展形である“料理”といった、後のシリーズ作品につながる重要なシステムが登場している。また、リメイクに際してオープニングアニメーションや未収録だったエンディングテーマが追加されているほか、それまで「難しい」と評されていたバトルの難易度も調整されており、プレイステーション版以降は初心者でも遊びやすい仕様になった。これが「デスティニー」とともに大ヒットとなったことで、『テイルズ オブ』シリーズは群雄割拠の様相を呈していた当時のRPG界隈において、確かな存在感を発揮していくのである。

なお、プレイステーション版では声優も一部変更、追加がなされた。藤林すずがプレイアブルキャラクターに昇格して川田妙子さんが演じることになり、草尾毅さんがクレスとの兼ね役で演じていたチェスターは、伊藤健太郎さんが担当。また、ミント役として岩男潤子さんが最初に起用されたのは、じつはスーパーファミコン版ではなく、プレイステーション版だった。

印象的なストーリー

LMBSとともに『テイルズ オブ』シリーズの特徴と言えるのが、単なる勧善懲悪に留まらず、人の“業”にまで踏み込んで描かれるストーリーである。本作でも、ヒロインのミントと出会うきっかけとなる、ある人物の“裏切り”の背景や、敵であるダオスが抱えている複雑な事情など、悪役として描かれている人物が単純に“悪”だと割り切れない設定が随所に盛り込まれている。とくにダオスは、その悲劇性も相まって、いまもファンから根強い支持を受けているほどだ。敵キャラクターがその強さや強烈な個性だけにとどまらず、人間性でメインキャラクターに匹敵する人気を誇るようになるのは、本作から続く『テイルズ オブ』シリーズの伝統となる。ほかにも、序盤でクレスとチェスターを襲う悲劇など、行く手には衝撃的な展開がいくつも待ち受けている。裏切りや悲劇、驚きなど、プレイヤーに強烈な印象をもたらす物語（Tales）もまた、シリーズの醍醐味となっていく。

やがて紡がれていく他作品とのつながり

本作の物語は、後に発売される「シンフォニア」との関連性もうかがえる。世界樹ユグドラシル、デリス・カーラーン、精霊マーテルなど、両作品には共通するキーワードがいくつも見受けられ、さらに「シンフォニア」の舞台であるふたつの世界（シルヴァラント、テセアラ）は、本作では双子の衛星の名前として登場している。また、「なりきりダンジョン」シリーズの第1作と、「テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～」が、本作の派生作品として発売されている。前者は、約100年後の世界をメインに、「ファンタジア」の後日談やその約100年前のエピソードが描かれた。後者は、数世紀後の世界を舞台とした作品だ。

「仲間も世界も、お前の好きにはさせない！」（クレス）

「あの時、約束しただろう!!
必ずみんなの仇を討とうって」（チェスター）

「この世に悪があるとすれば、それは人の心だ。」
（SFC版のオープニング）

「僕は絶対にダオスをだおす！」
（クレス）※PS版

「誰かのために、生きること…
それもまた、自分の幸せ。」（ミント）

「俺は死なない。必ず後から追いつく」（チェスター）

「今度は、あたしがみんなの
力になってあげちゃうから」
（アーチェ）

「いーい？ 誰かさんだって人畜無害そうな顔してても、
頭ん中じゃあ何考えてるか分かんないのよ？」（アーチェ）

「あなたの罪を許しましょう
…ダオス」（ユグドラシル）

「大切なみんなが支えてくれたこの召喚術への道。これも
運命だとすればこれまでに出会った人々の思い。その全
てを召喚術にのせ戦う!!」（クラース）

「でも…泣きません。
忍者は非情でなければ務まらないですから…」（クレス）

「あと100年後にしか、会えないなんて…
寂しすぎるよぉ…」
「私は…もう二度と会えないな…」（アーチェ／クラース）

「この世に悪があるとすれば、それは人の心だ。」
(SFC版のオープニング)

「仲間も世界も、お前の好きにはさせない！」
(クレス)

「あの時、約束しただろう!!
必ずみんなの仇を討とうって」
(チェスター)

「僕は絶対にダオスをだおす！」
(クレス) ※PS版

「誰かのために、生きること…
それもまた、自分の幸せ。」(ミント)

「俺は死なない。必ず後から追いつく」(チェスター)

「今度は、あたしがみんなの
力になってあげちゃうから」
(アーチェ)

「いーい？ 誰かさんだって人畜無害そうな顔してても、
頭ん中じゃあ何考えてるか分かんないのよ？」(アーチェ)

「あなたの罪を許しましょう
…ダオス」(ユグドラシル)

「大切なみんなが支えてくれたこの召喚術への道。これも
運命だとすればこれまでに出会った人々の思い。その全
てを召喚術にのせ戦う!!」(クラース)

「でも…泣きません。
忍者は非情でなければ務まらないですから…」
(すず)

「あと100年後にしか、会えないなんて…
寂しすぎるよぉ…」
「私は…もう二度と会えないな…」(アーチェ／クラース)

●……PS版　●……PS2版

キャラクターデザインにいのまたむつみ氏を迎えて制作された第2作。「ファンタジア」と舞台設定や物語上のつながりはないが、システムはその多くを引き継ぎ、進化させたものになっている。プロダクション I.G制作のアニメーションムービーや、DEENによるテーマソングも反響を呼び、シリーズの演出面での方向性を決定づけた作品と言える。

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ デスティニー	PS 1997年12月23日 PS2 2006年11月30日、2008年1月31日（ディレクターズカット版）	運命のRPG（PS版）

キャラクターデザイン：いのまたむつみ
テーマソング：「夢であるように」（DEEN）

シリーズの方向性を決定づけたハード、ソフト面の進化

まさに、シリーズの"運命"を変えたタイトルである。前作よりも高いスペックを誇るハードと、大容量になったROMを活かし、プロダクション I.G制作のアニメーションをオープニングムービーや作中の演出に採用。その圧倒的なクオリティーは多くのプレイヤーを魅了し、以降のシリーズの看板とも言える要素となる。また、ボイスの収録量も大幅に増加。その恩恵を受けて生まれたのが、フィールド上でパーティメンバーが生き生きと会話する"アクティブ・パーティ・ウィンドウ"である。後のシリーズ作品で"スキット"や"チャット"と呼ばれるシステムの原型になったもので、こちらも当時大きな話題をさらった。本作の翌年に発売された「ファンタジア」のプレイステーション版より、本作のほうが最近のシリーズ作品に近い形となっている。術技のエフェクトなども豪華になり、ビジュアル・サウンド面ともに大きく向上していた。作品にマッチしたアーティストをテーマソングに起用するのも、本作で決定的になった流れである。

システム面は基本的に「ファンタジア」を継承したものになっているが、先述のアクティブ・パーティ・ウィンドウに加え、大量のサブイベントやミニゲーム、他作品からのゲスト参戦など、いまやシリーズおなじみの要素が本作でいくつも追加されている。さらに本作から、バトル中に限り、"チャネリング"というアイテムを装備すればマルチプレイ可能に。マルチタップ

を使えば同時に最大4人までキャラクターを操作可能で、こちらもシリーズの定番となっていく。また、さらなる定番として欠かせなくなるのが、シリーズ独自の多彩な料理。後の作品で商品化も実現した"マーボーカレー"などが好例だ。本作では料理システムこそ実装されていない（「ファンタジア」と同様に"フードサック"が登場する）が、作中で試食する機会がある。

いまなお愛され続ける個性溢れる登場人物

過去9回開催された"『テイルズ オブ』シリーズキャラクター人気投票"で、リオンが1位に2度、2位に4度ランクインするなど、キャラクター人気の高さも本作の特徴だ。いのまたむつみ氏によるキャラクターデザインの力、そしてそれぞれの人間模様が複雑に交差して紡ぎ上げられた、力強くも時に悲しい"運命"を描くストーリーが、多くのファンを惹きつけた。とくに中盤以降の目まぐるしく動いていく展開については、いまでもファンのあいだで語り草となっている。プレイステーション2版では展開の一部が変更され、さらにディレクターズカット版では本編とは異なる視点からストーリーを追う新シナリオが追加されている。

また、本作のストーリーは"家族愛"や"きょうだい愛"をテーマにしたエピソードが随所で見られる。主人公スタンとその妹リリスのような微笑ましい関係だけではなく、なかには悲しい結末を迎えるものも……。綺麗ごとだけではない、人間の醜い部分も描き出していくシリーズの持ち味は、本作においてもいかんなく発揮されていた。なお、中盤以降の衝撃的な展開が話題に取り上げられがちな本作だが、作品全体の雰囲気は、主人公のスタンが非常にポジティブな性格ということもあって、むしろ明るい。

他作品とのつながり

本作には直接の続編が存在する。主人公のスタンと、ヒロインのルーティの間に生まれた息子、カイルが主人公となる「デスティニー2」だ。スタン、ルーティのほか、ほかの仲間たちも18年後の姿で登場している。また、ドラマCDなどのメディアミックスも積極的に図られ、本作を皮切りに、「ファンタジア」などでも多くの関連商品が制作されることになった。ちなみに、ソーディアンチームのボイスは、ディムロスを除いてドラマCDが初出となっている。

プレイステーション2版で大きく変わった

「ファンタジア」と同様、本作も後にリメイク版がプレイステーション2で発売されている。グラフィックが「デスティニー2」に合わせてほぼ一新されたほか、シナリオも一部変更されるなど、大きく手が加えられた。そして、もっとも変わったのがシステム面、とくにバトルである。オリジナル版は誰にでも楽しめるような、シンプルなシステムとバランスであったが、その反面、アクションの奥深さに進化の余地があった。リメイク版は、遊びやすい難易度を維持しつつ、後に「グレイセス」でも採用される"チェインキャパ"システムを新たに導入。術技の連携しだいで多彩な戦いかたができるようになり、バトルの奥深さが劇的に向上したのである。

「……おまえたちは幸せがどんなものか、忘れちゃったんじゃないのか！」

（スタン）※PS版

「友達ってのは、苦しい時に、助け合うもんなんだぞ……！」
（スタン）※PS2版

「約束したじゃない！ 約束破っちゃやだよ？」
（リリス）※PS版

「ん、うまく言えないけどさ、俺はただ大切な人を守りたいから戦ってるだけなんだ」
（スタン）※PS版

「僕は殺せる。大切なものを守るためならば、たとえ親でも兄弟でも、だ！」
（リオン）※PS版

「僕はおまえのように、脳天気で、図々しくて、馴れ馴れしい奴が大嫌いだ。だから……後は任せた」（リオン）※PS2版

「もし仮に、理想郷などというものが存在するとすれば……それは人々による不断の努力によってのみ造り上げることが、可能なのだ」（ウッドロウ）※PS版

「私がもしも王妃様になったらウッドロウさまのお部屋に私の肖像画が……」
（チェルシー）※PS版

「……そうか。ならばわたしは、ルーティのそばにいよう」
（マリー）※PS版

「俺、田舎に帰るだけだしさ、ほら、お金がいるんだろ？ だったら、これ持ってけよ」（スタン）※PS版

「王族には王族なりの、幕の引き方ってもんがあるのさ」
（ジョニー）※PS2版

「神はボケた人にも等しく慈悲をお与えくださいます」（フィリア）※PS版

「たとえ何度生まれ変わっても、必ず、同じ道を選ぶ」（リオン）※PS2版

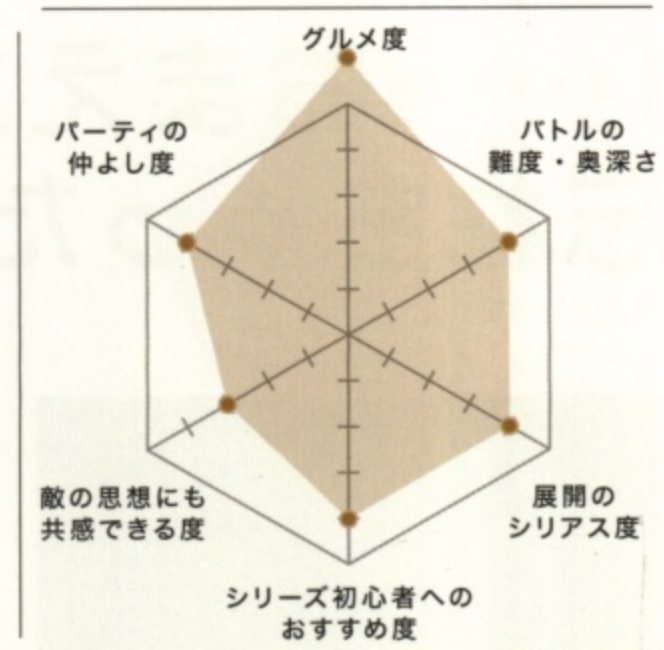
「いいじゃない、それでも。英雄スタン・エルロン。あたしは知ってるわよ」（ルーティ）※PS版

「俺様がチャンピオンよ！」
（コングマン）

グルメ度
パーティの仲よし度
バトルの難度・奥深さ
敵の思想にも共感できる度
展開のシリアス度
シリーズ初心者へのおすすめ度

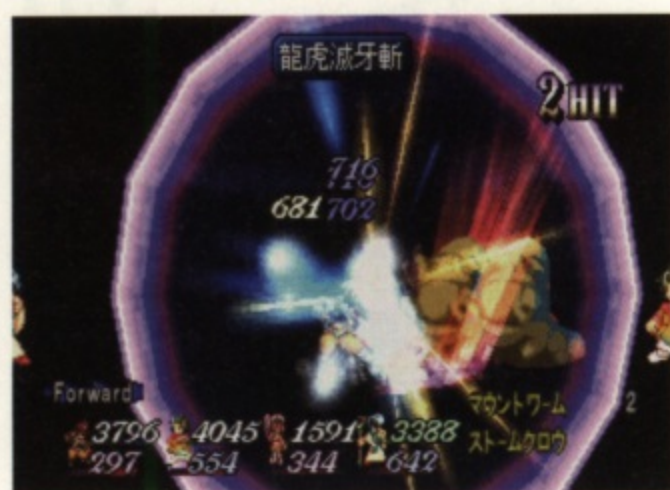
GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ エターニア	PS 2000年11月30日 PSP 2005年3月3日	永遠と絆のRPG

キャラクターデザイン：いのまたむつみ
テーマソング：【OP】「flying」（GARNET CROW）
【ED】「eighteen」（New Cinema 蜥蜴（PS版））、「flying（インストゥルメンタル）」（GARNET CROW（PS版））

プレイステーションで、ディスク3枚組もの大容量で発売された第3作。キャラクターデザインはいのまたむつみ氏が続投。メインシナリオのボイスや、表情豊かなフェイスチャット、術技発動時にも一時停止しなくなったバトルなど、シリーズの基本形が完成した作品と言える。周辺機器の"ポケットステーション"でミニゲームが遊べる要素もあった。

シリーズの集大成にしてベンチマークとなった作品

インフェリアとセレスティア、ふたつの世界が向かい合う対面世界"エターニア"を舞台に、少年少女たちが冒険を経て成長しながら、やがて世界を救う物語を描く本作。以降のシリーズ作品でもたびたびテーマとなる、"対立するふたつの世界（種族）"が、かつてなく明確に提示された作品でもある。主人公たちを取り巻く構図がわかりやすいこともあり、すんなりと入り込める仕上がりになっているのも特徴。

グラフィックとシステムはシリーズの集大成として、過去2作品の持ち味が進化を遂げた。キャラクターの頭身が上がったことにより、その雰囲気もいのまたむつみ氏のイラストにいっそう近づき、その後の2D系作品でも本作の頭身が踏襲されている。バトルのエフェクトや、フィールドの景色もさらに美しくなり、フィールドでは時間経過の概念が初めて導入された。また、プレイステーション版「ファンタジア」で採用された"フェイスチャット"も本作で大幅に強化。表情がより豊かになり、口の動きや目のまばたき、各キャラクターの枠自体の動きなど、演出がさらに多彩に。そのうえ、フェイスチャットやバトルのほか、イベントシーンでもボイス再生を本格的に採用。その量の多さはユーザーから高く評価され、シリーズの重要な魅力として定着していく。このように、本作がその後の基準となった要素は数多い。

完成形にして原点となったさまざまなシステム

「ファンタジア」のスーパーファミコン版以来、少しずつ改良が加えられてきたLMBSだが、本作においてひとつの基本形が完成する。A-LMBS（アグレッシブリニアモーションバトル）と名付けられた本作のシステムでは、主人公のリッド限定だが、通常攻撃の連発可能な回数が、後の作品でも剣士系キャラクターの標準となる3回に増加。さらに、剣技を何回も使うことで、"上位剣技"（後の作品における"秘技"や"派生技"に該当）が習得できるようになった。また、協力技、号令（作戦）、隊列の変更機能なども導入。"秘奥義"が搭載されたのも本作からで、発動時のカットインの挿入など、その見た目と威力のインパクトは大きく、以降のシリーズでもどんどん進化を遂げていく。バトル中に特定の条件を満たすと発動する"テクニカルスマッシュ"という要素も初登場。これが発動すると、アイテムのドロップ率が上がるボーナスがつくのだが、このようなお楽しみも、後の作品における"GRADE"などの要素に受け継がれていった。また、前作の"ソーディアン"に続く独自要素として、大晶霊の力を掛け合わせる晶術を設定する"クレーメル・ケイジ"が挙げられる。こういったカスタマイズ要素は、作品によって規模は異なるが、以降のシリーズでもやはり定番となった。そのほか、中級以上の術の発動時でもバトルが一時停止しなくなったり（一部を除く）、メニュー画面もＨＰやＴＰのステータスがキャラクターごとに表示されるようになるなど、より快適なプレイ環境が整えられた。難易度も、難しすぎず簡単すぎずで、古参のファンからの評価も高い。

なお、料理のシステムが導入されたのはプレイステーション版「ファンタジア」からだが、本作の料理が後の基本形となっている。謎の料理人"ワンダーシェフ"もデビューは本作だ。

仲間のメルディたちが使う"メルニクス語"も独自要素のひとつ。ストーリーの中盤以降、メルディが翻訳してくれるようになるが、じつは序盤から出てくるメルニクス語は法則性をもって書かれており、すべて解読可能。2周目以降のプレイではメルディが何を話していたのか、自分で訳してみる楽しみかたもあった。

いまなお支持される"絆"の物語その人気ぶりでシリーズ初の……

本作のストーリーは、ふたつの世界に遥か昔から続く因縁と、迫りつつある危機に対して、リッドたちが巻き込まれながらも立ち向かっていく……という流れで進んでいく。その中で、リッドとファラ、キールの幼なじみ3名や、あるキャラクターの親子の間にある"絆"がひとつのテーマとして描かれる。リッドはパーティで随一の常識人だが、どこか消極的なところが目立つものの、大切な人や世界を守るために変わっていくさまは、本作の大きな見どころだ。

そんな本作は、じつはシリーズで初めてアニメ化が実現したタイトルでもある。そのことが示すように、多くのファンから支持されており、「テイルズ オブ エターニア オンライン」という派生作品も2006年にリリースされている。本作の人気はいまも高く、各種システム面でも後の作品の礎となった、シリーズにとって欠かせないタイトルと言えよう。

「自分のことを何もかもわかってる人間なんていないんじゃねえかな？何が正しいとか悪いとか、そんなのすぐにわかるわけねえもん」（リッド）

「わたしも信じる。この世界が好きだから。この世界に住んでる人たちが、好きだから」（ファラ）

「オレ達はグランドフォールについて王様に話すだけで十分だ。違うか？」（リッド）

「うん！ イケる、イケる!!」（ファラ）

「何もおきないのが一番だよ。何も変わらないのが、ほんとの幸せってもんだ」（リッド）

「リッド…大切な人を守れ。極光術は…そのためにあるんだ」（レイス）

「料理は剣よりも強し。料理を制する者は世界を制するのです」（ビストロ・シャンバールの司会）

「機械って……崇高です」（チャット）

「セレスティアンからすれば、インフェリアが逆さの世界」（メルディ）

「おぅ！ 聞いてんぜ。天下取るついでに、世界を救っときゃいいんだろ？」（フォッグ）

「キールと…こんな風にお喋りは出来なかったよ。夢でなくて、よかったな」（メルディ）

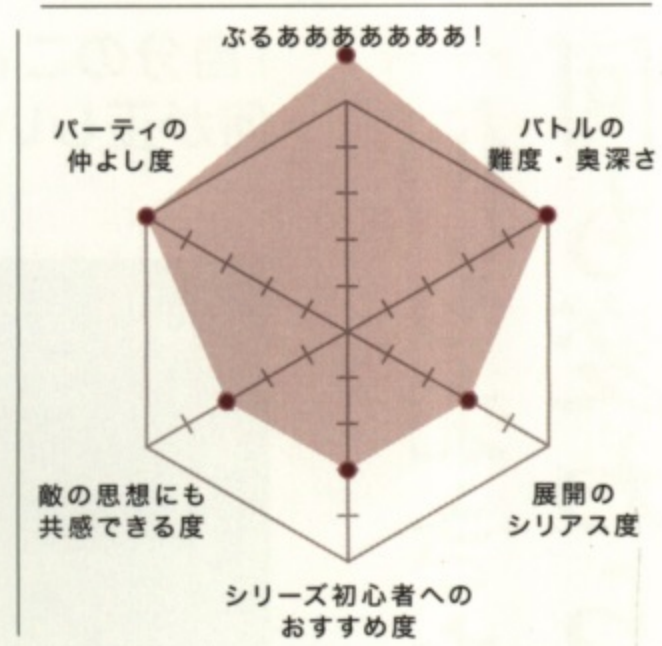
「なんで黙ってたんだよ！ そんなにぼく達は、頼りないか？ 信用出来ないか？ 信じてくれなきゃ、ぼくだっておまえを信じることが出来ないだろう!!」（キール）

「この世に悪があるとすれば、晶霊は人の心だ」（ミンツ大学）

「そうだ。世界を救う為に、不可知なるものを学ぶ。これが、ぼくの役割さ。やっと解かったんだ」（キール）

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ デスティニー2	PS2 2002年11月28日 PSP 2007年2月15日	運命を解き放つRPG

キャラクターデザイン：いのまたむつみ
テーマソング：「key to my heart」（倉木麻衣）

「デスティニー」から18年後の世界を描いた続編。バトルシステムが刷新され、術技や装備、称号の設定しだいで戦術や立ち回りが大きく変わる、歯応え満点のものになった。さらにハードの高性能化、メディアの大容量化によるボイスの大幅増加やビジュアルの３Ｄ化など、演出面も格段にパワーアップ。キャラクターデザインは引き続きいのまたむつみ氏。

バトル好きを唸らせた多彩な新システム

作品の立ち位置こそ「デスティニー」の続編というものだが、テクニカルで奥深いシステムに生まれ変わったバトルや、各種やり込み要素、難易度設定など、大ヒットを記録した前作に縛られない大胆なシステム設計がなされている意欲作である。とくにバトルで新たに採用されたTT-LMBS（トラスト＆タクティカルリニアモーションバトル）は、やや慣れを要するが、テクニックを磨ける余地に溢れており、バトルをやり込むプレイヤーからの支持が熱い。そういった戦術性と、コンボをつなぐ爽快感を両立させた本作の思想は、その後の「リバース」や「グレイセス」などにも影響が見られる。

バトルでは、ＨＰのほかにＴＰとＳＰというふたつのパラメーターが登場。いずれも最大値は100で固定されており、ＴＰは術技発動に使い、ＳＰは命中率や回避率に影響する。術技を使いすぎるとＴＰが、通常攻撃ばかり使っているとＳＰが消耗して戦いづらくなってしまうため、ボス戦など長期戦になりがちな場面ではある程度バランスよく行動する必要があるのだ。さらに、装備品に特殊効果を付加するための"スロット"や、術技に特殊効果を付加する"エンチャント"といった要素も追加。"スピリッツブラスター"と呼ばれる、後の"オーバーリミッツ"に相当するバトル中のパワーアップ要素も本作で初めて採用されている。細かいところでは、"マジックガード"も本作で初登場。ただ連打をくり返すだけでは敵の撃破が難しくなっているので、少しハードルは上がったが、プレイヤーの工夫しだいで大幅に効率を高められるこれらの要素は、後のシリーズ作品でも形を変えて登場している。一方、"魔神剣"や"ファーストエイド"など、おなじみの術技があまり登場しないという意外な変更があるのも本作の特徴であった。

なお、操作のハードルが上がったぶん、救済策も用意されており、全体の難易度は幅広く設定可能。ボス戦でさえも、優秀な"オート"モードに操作を任せられるようになっている。

仲よしパーティの会話を楽しもう

キャラクターの魅力を引き出すための、さまざまな試みが盛り込まれているのも大きな特徴。本作のフェイスチャットは、従来の顔だけを映すものから、キャラクターのほぼ全身を表示する"スクリーンチャット"に進化し、シリーズの定番となるユニークな会話もここから多く生まれた。セリフの字幕が表示されるようになったのも本作からだ。さらに、バトル中にも通常攻撃や術技の掛け声のみならず、キャラクターどうしの会話が挿入されたり、バトル終了時に特殊なセリフが再生されるようになるなど、パーティメンバーの個性やお互いの関係性がよりわかりやすくなっている。探索においても、各地にあるオブジェを調べるとユニークな説明が見られるという遊び心が随所に盛り込まれていて、プレイの味わいを深めていた。

なお、本作のパーティメンバー６人は非常に仲がよく、全体的に雰囲気が明るい。また、敵も含めてわかりやすい設定のキャラクターが多いのも特徴的。カイルの成長ぶりや、ロニのいじられっぷり、ハロルドの変態ぶりに、バルバトスの悪人ぶりなど、ある意味では安心して楽しめる。前作をプレイした人には正体が明白すぎるジューダスという存在や、かつてのパーティメンバーの現在の姿、ソーディアンチームのさらなるエピソードなど、両作品を遊ぶことで味わえる魅力も多数用意されている。

ボリュームアップしたやり込み要素

前述したスクリーンチャットに加え、本作ではさまざまな収集、やり込み要素が盛り込まれた。料理では、既存のレシピに食材を加えてアレンジレシピを作れるようになったほか、アイテムや装備品を合成して別のアイテムに変化させられる"リファイン"というシステムも登場。これを活用すれば、序盤ではショップで買えないようなアイテムが入手できたり、中盤以降もより強力な装備品を作成可能になるなど、大助かりの要素となった。さらに、バトルの内容に応じて評価点"グレード"が獲得でき、ゲームクリア後の周回プレイ開始時にグレードを使って引き継ぎ要素を解放できる、シリーズでおなじみのグレードショップが本作で初登場。また、キャラクターの"称号"がただの飾りではなく、称号によってレベルアップ時の成長に補正が掛かるといった要素も初めて採用された。

他作品とのつながり

本作の続編は制作されていないが、他のシリーズ作品で本作のキャラクターや衣装を見る機会は多い。なかでもバルバトスは、他作品への出演でその知名度をさらに高めたと言えよう。オリジナル版では登場していなかった「デスティニー」でも、プレイステーション２版で隠しボスとして現れたほか、ゲスト参戦した「ヴェスペリア」やクロスオーバー作品でも強烈な存在感を示している。

「あなたがわたしの探している英雄ならよかったのに…」(リアラ)

「オレはイヤだな。
そんなことする神さまなら、
オレ、いらないよ」(カイル)

「くやしかったら、本物の英雄になって帰ってくるんだな。
そうすりゃ、みんな驚いてくれるさ」(ロニ)

「名前など僕にとっては
無意味なものだ」(ジューダス)

「幸せは、神様にもらうもんじゃない。自分たちの手で、つかみとるものなんだ」(ナナリー)

「まっすぐで、いつも前向きでみんなに元気をくれる…そんなカイルが、好きなんだわ」(リアラ)

「だって、カイルと一緒に歩む道にこそわたしの幸せがあるんだもの」(リアラ)

「あんたみたいな
英雄になりたいってさ、
あの子…やっぱり、
あんたの子ね」(ルーティ)

「人ひとり…自分の大事な人も守れないやつが英雄になんかなれっこないです」(カイル)

「相手が神だろうが、私の頭脳に勝てるわけないんだから★」(ハロルド)

「最後にはフライパンを持ち出しておたまで乱れ打ちするの「秘技、死者の目覚め!!」ってね」(リリス)

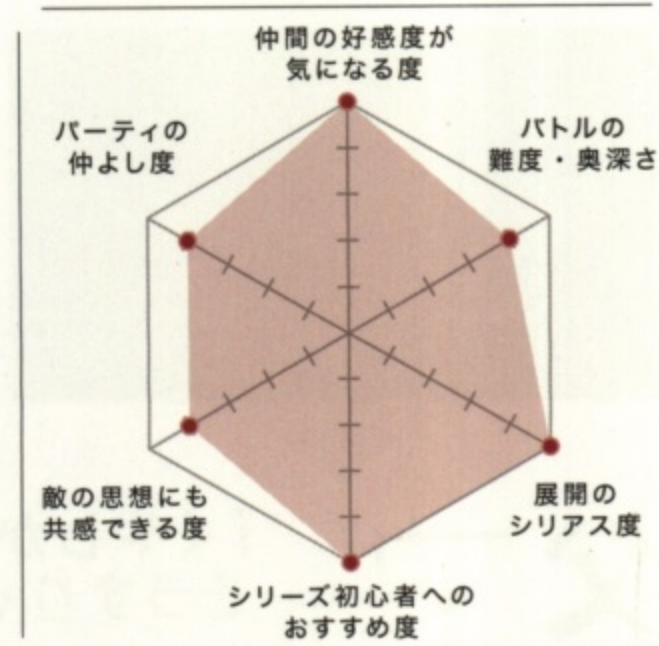
「アイテムなぞ
使ってんじゃねえ！」(バルバトス)

「本当の幸せは幸せを探して生きる毎日の中にある。人はそうやって歴史を築いていくんだ！」(カイル)

「今日の俺は紳士的だ。運がよかったな」(バルバトス)

「……オレ、父さんみたいになりたいんだ！父さんみたいなすごい英雄に！」(カイル)

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ シンフォニア	GC 2003年8月29日 PS2 2004年9月22日 PS3 2013年10月10日	君と響きあうRPG

キャラクターデザイン：藤島康介
テーマソング：【GC版】「Starry Heavens」（day after tomorrow）
【PS2版】「そして僕にできるコト」（day after tomorrow）

ナムコ・テイルズスタジオ（当時）が発足して初めてのオリジナルタイトル。本格的に3Dグラフィックを採用し、バトルも全方位に広がるフィールドでくり広げられ、従来とはまた異なる爽快なアクションが楽しめた。"好感度"のシステムや、コスチューム付きの称号といったお楽しみ要素も盛りだくさん。キャラクターデザインは藤島康介氏。

初めての3D作品

シリーズにおいて大きな転機となった作品はいくつかあるが、「シンフォニア」はそのひとつだろう。「デスティニー2」でもワールドマップは3D化されていたが、本作では街やダンジョン、バトル、キャラクターなど、あらゆるグラフィックが3D化された（スキットやアニメーションムービーは除く）。これにより、キャラクターの豊かな表情や、藤島康介氏によるデザインの再現度、探索の臨場感もいっそう向上。なお、本作よりも後に発売された「リバース」は再び2Dのドット絵で描かれているが、どちらにも共通してシリーズらしさが感じられるのは、その温かみやデフォルメ具合が、プレイヤーの想像や愛着をかき立てるからかもしれない。

また、3Dでの表現はバトルシステムにも大きな進化をもたらした。舞台が全方位に広がるフィールドになったことで、画面のあちこちで戦いがくり広げられる臨場感、そして敵味方の距離感などを考慮する戦術性がアップ。なおかつ、2D格闘ゲームさながらの"コンボをつなげる爽快感"が取り入れられていたのも特徴で、より万人受けするシステムとなっていた。その後、「ジ アビス」で"フリーラン"というシステムが加わり、さらに熟成されていくことになるのだが、それは当該作品のページで触れることにしよう。ともあれ、シリーズのグラフィック表現やバトルに関して、現在に至るまでの進化を語るうえで「シンフォニア」は欠かせない作品なのだ。

仲間からの好感度がもたらす交流と分岐

「シンフォニア」特有のシステムとして挙げられるのが、プレイヤー（ロイド）が選んだ言動によって仲間からの好感度が変化していく、"好感度システム"の存在だ。作中、会話での受け答えや、冒険における状況判断を行うなど、随所で選択肢が登場。そこでの選択によって、仲間の好感度が上下することがある。その場で特別な反応が見られるだけでなく、好感度が高い仲間は、のちに特定のイベントにおいて追加の演出を見られたりもする。それだけでなく、物語の本筋に関わる、重大な分岐にもつながっていくのだ。その分岐によっては、まさかの結末を迎えてしまうキャラクターも……。ほかにも、仲間との交流を描く"スキット"などの要素も充実しており、これらはまさに"君と響きあうRPG"を体現したものだと言えるだろう。

一方、ストーリー面では、プレイヤーは"差別"というテーマと真正面から向き合うことになる。支配者であるディザイアンと、被支配者の人間、そして異種族から疎まれるハーフエルフ。さらには衰退世界のシルヴァラントと、繁栄世界のテセアラなど、作中にはいくつもの対立構造がある。そして世界各地で、さまざまな差別や悲劇が起こっており、プレイヤーの心に迫るストーリーとなっていた。こうした、考えさせられるテーマや、それに沿ったシリアスな展開は、まさにシリーズのアイデンティティだが、なかでも本作は際立っていたかもしれない。

なお、そんな本作ではあるが、個性的なパーティメンバーたちの普段のやり取りは明るく、救いのある展開も用意されており、全体としての評価は高い。また、当初は心の距離がバラバラだったメンバーたちが、絆を深めていった末に吐露してくれる思いは必見である。

新たな試みも……

本作では、ダンジョンのギミックにもかなりのこだわりが込められている。従来の作品でも登場していた"ソーサラーリング"の用途が大幅に増え、それらを使い分けながら進んでいく場面も多い。ダンジョンにおける謎解きは、作品によって特徴が異なるが、比較的シンプルな謎が多かった従来の流れを変えたという点では、これもまた転機だったのかもしれない。

また、"あらすじ"機能も本作から搭載された要素のひとつ。従来は、フィールドでしばらく操作を放置するとキャラクターがチャット形式で現状の説明をしてくれるような仕様だったが、本作ではいつでも読めるテキストが用意され、後の多くの作品で踏襲されていった。

他作品とのつながり

本作の直接的な続編は、エンディングから2年後の物語である「ラタトスクの騎士」で描かれる。主人公こそ交代するが、同作ではロイドを始めとした「シンフォニア」のメインキャラクターたちがパーティにスポット参戦する。2年後ということで、仲間たちもそれほど大きくは変わっていないが、両作品をプレイすると彼らの変化が感じられる。また、本書の9ページでも触れたが、本作から数千年もの未来が舞台となっているのが第1作の「ファンタジア」。地名や精霊などの用語に、本作との共通点が見られる。

「たとえ私の体は奪われても、心は自由だから。だから私の心が望むまま、世界が幸せになったらいいな」（コレット）

「相手を見下す心、自分を過信する心。そういう心の弱さが差別を作るんだと思う」（ジーニアス）

「勉強なんてどこでだってできるものよ。自分にやる気があれば」（リフィル）

「笑って、何もかもを許せる人に…なりたいです」（プレセア）

「マグニスさま、だ。豚が…」（マグニス）

「一度口に出した言葉にはその者の意志の力が宿る」（リーガル）

「おまえには知的好奇心がないのか！ 遺跡を前に歴史や古人に思いを馳せないのか！」（リフィル）

「人が二人いれば必ずどちらかが犠牲になるんだぜ。優劣がつく。それは国も世界も同じだ。平等なんて…幻想だ」（ゼロス）

「あたし…仲間がほしかったんだ。里の掟とかそんなもの関係ない…仲間がさ。でもだからって、なれ合ったりしないよ。仲間ってそういうもんじゃないだろ」（しいな）

「今さら、何を言う。中途半端な覚悟では……死ぬぞ」（クラトス）

「目の前の人間も救えなくて世界再生なんてやれるかよ」（ロイド）

異なる種族間に横たわる、共存と対立という問題をテーマに、争いのない世界を目指す"再誕"を描いた作品。キャラクターデザインはいのまたむつみ氏。最大の特徴は、ＴＰも回復魔法もない、ＲＰＧ史上でも斬新なバトルシステムである。仕組みこそ少々難解ながら非常に奥深く、シリーズ最高峰とも評されている。ＰＳＰ版では歴代最高難易度の"GOD"が追加。

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ リバース	PS2 2004年12月16日 PSP 2008年3月19日	君が生まれ変わるRPG

キャラクターデザイン：いのまたむつみ
テーマソング：「good night」（Every Little Thing）

シリーズ初の仕様や設定をとことん盛り込んだ意欲作

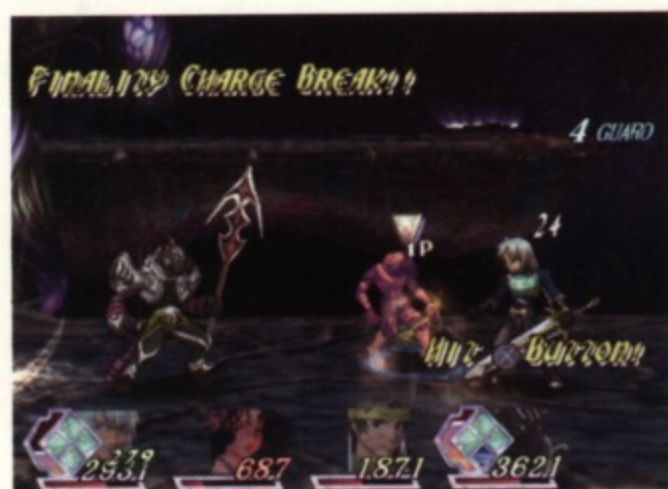
「リバース」を語る時、"シリーズ初"という言葉がまるで枕詞のようについてくる。寡黙な主人公や、パーティに加入しないヒロイン、そして"ファーストエイド"のように直接的な回復魔法が存在しない……などなど、ゲーム全体に影響のあるところに多数の挑戦的な仕組みが盛り込まれているのだ。シリーズも6作目となると"お約束"的な要素が増えてくるものだが、それらを踏襲することで従来のファンには伝わりやすい作品にできるというメリットもあれば、一方で新鮮味がなくなるというジレンマもある。そういった観点からも、『テイルズ オブ』シリーズは新作が出るごとに何らかのチャレンジが毎回盛り込まれてきた。そして「リバース」では、独自要素の割合がトップクラスに多かったのである。

とくにバトルは、シリーズどころかＲＰＧ全体を見渡しても斬新な設計がなされていた。従来のＴＰ制ではなく、"フォルスゲージ"と"ラッシュゲージ"というふたつの新要素を採用。さらにバトルフィールドは、従来の２Dに"奥行き"の概念を加えた3ライン制になった。これらは通常攻撃と術技、防御と回避行動の使い分けや、仲間と連携しやすい"位置取り"がこのうえなく重要になる仕組みで、プレイヤーの立ち回りしだいでバトルの内容が劇的に変わる。従来のシステムとはひと味違う戦いかたが要求されるので最初のうちは大変かもしれないが、慣れると非常に合理的で戦略性豊かなものだと気付けるだろう。また、敵によって適した戦術も変わるため、攻防が単調になりにくいのも特徴。パーティメンバーの個性も際立っており、バトル好きのプレイヤーからは絶賛された。なお、「デスティニー２」と同様に、本作もＡＩ（バトル中の仲間の挙動）が頼もしく、テクニカルな操作が苦手な人は自分の操作キャラクターも含めてオートで進めてしまうのも手であった。

仲間とのバトルはシリーズ最多!?

熱血漢な主人公が多い『テイルズ オブ』において、本作のヴェイグのように寡黙で、感情の起伏を表すことが多くないクール系の主人公というのは異色だったかもしれない。もっとも、ヒロイン・クレアの名前を絶叫するシーンがファンの間で語り草になっているように、心の内は熱いのだが。また、パーティメンバーの全員が、何らかの"人に言えない事情"を抱えており、なかでも、種族"ヒューマ"のアニーが、種族"ガジュマ"のユージーンに対して抱く感情に至っては、父の仇というもの。ストーリーの中盤～後半にかけて各々の事情が明らかになるまでは、どこか張り詰めた空気を感じながら冒険することになるが、この緊張感もまた本作の特徴にして、没入感を誘う要因でもあった。

一方で、そんなパーティだからこそ、いわゆる雪解けが果たせたときの感慨もひとしお。とあるイベントで、ヴェイグとティトレイが殴り合う場面はそのひとつだろう。仲間との衝突はほかのシリーズ作品でも見られるが、衝突する組み合わせの多さは本作がピカイチである。

敵勢や、脇役たちの存在感にも要注目。異なる種族、さまざまな価値観のキャラクターがストーリーに関わり、いずれもプレイヤーに何らかの印象を残す。仲間はもちろん、冒険の道中で出会う彼ら、彼女らがストーリーを通じてどのように変わるのか、変わらないのかも、本作を味わううえで見逃せないポイントである。

こだわりのシステムと設定

バトルやキャラクターのほかにも、本作では随所に独自のこだわりが見られる。典型的な回復魔法が存在しないのは前述の通りだが、通常の術技もシリーズ定番のものではなく、本作で初登場となるものが多かった。シリーズの中でもこれほど大きく変わったのは、ほぼすべての術技が新規となった「デスティニー２」と本作が筆頭だろう。秘奥義の出しかたも少々変わっており、すべてふたりひと組で出すという仕組みになっている。その発動条件はやや難しいが、そのぶん威力は大きく、演出も派手なので、まさに勝負を決める切り札としては痛快だ。

そのほかの独自要素としては、シリーズ定番の回復アイテムである"アップルグミ"が、本作ではショップで買えない非売品となっていた（ＰＳＰ版では買うことが可能になった）。一方で、使うと瀕死時にＨＰが自動回復するという危機回避用の"ウッチャリグミ"という新商品が登場。そしてダンジョン探索では、ギミック攻略の定番であった"ソーサラーリング"の代わりに、各キャラクター固有の"フォルス"を使って解いていくスタイルになった。マップ上に点在する"発見物"を見つけ、それらを集めた個数によって称号が得られる"ディスカバリー"というやり込み要素も、本作で初めて登場している。「リバース」は"再誕"の物語でありつつ、ここで初めて"爆誕"した要素が多い作品でもあったのだ。

「クレアアアアアアアアアア!!」(ヴェイグ)

「ヴェイグもユージーンもしゃべらないから、ボクががんばって盛り上げてるんじゃないか…！」(マオ)

「クレアクレアクレアクレアクレア……バカみたい」(サレ)

「目に見えるものだけが真実じゃないって、やっと思えるようになったんです」(アニー)

「苦しいんなら苦しいって言えよ!! つらいんならつらいって言えよ!!」(ティトレイ)

「俺を憎め。俺を殺すために生きろ」(ユージーン)

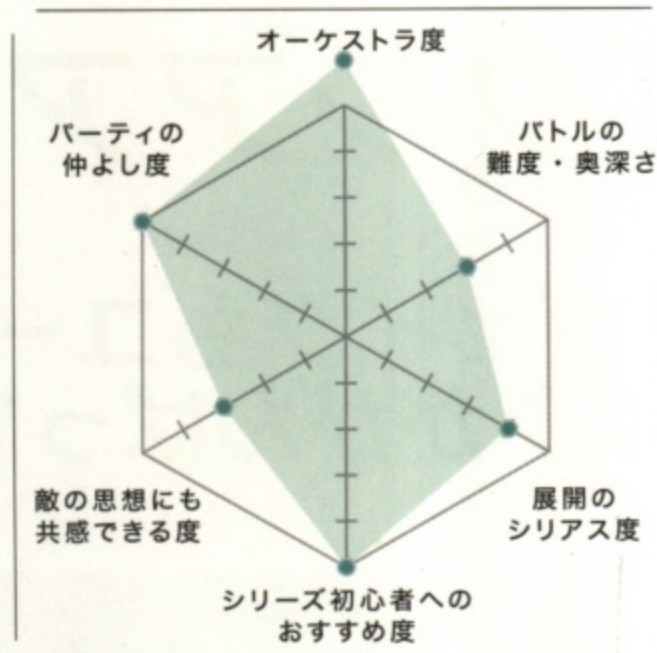
「あなたの美味しいと感じる心に、種族はありますか?」(クレア)※姿はアガーテの時

「私の目の前で民を傷つけることは許さん。私が忠誠を誓ったカレギアはすなわち、カレギアの民そのものでもある」(ミルハウスト)

「ハーフなんかに……生まれたくなかった……」(ヒルダ)

「捕われの青い小鳥よ、羽ばたくがいい。我ら、漆黒の翼のように!!」(ギンナル)

「命に色はない」(ドクター・バース)

オーケストラ度
バトルの難度・奥深さ
展開のシリアス度
シリーズ初心者へのおすすめ度
敵の思想にも共感できる度
パーティの仲よし度

第1作「ファンタジア」の発売から10年。新たに編成されたプロジェクトチーム"MelFes"が制作を手掛けた作品。キャラクターデザインをアニメーターの中澤一登氏、音楽を椎名豪氏が担当するなど、新たなフロントスタッフと、従来から雰囲気の変わった作風が話題となった。"絆"をテーマにしたストーリーは2部構成で、ボリュームもたっぷり。

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ レジェンディア	PS2 2005年8月25日	絆が伝説を紡ぎだすRPG

キャラクターデザイン：中澤一登
テーマソング：「TAO」（Do As Infinity）

ストーリー重視のアプローチ

2005年は『テイルズ オブ』シリーズの新規オリジナルタイトルが2作品も発売されている。その先陣を切ったのが「レジェンディア」。さまざまな面で新機軸を打ち出した作品である。キャラクターデザイン、音楽、移動システムなどなど、つねに新しい何かを求め続ける『テイルズ オブ』において、これほどまでの"変化"があったのは、シリーズ全体を見渡してみても屈指となるのが本作ではないか。そして変わったことばかりに注目しがちな本作だが、最大の魅力はストーリーのボリュームと、キャラクター描写の細かさである。ストーリーは大きく分けて"メインシナリオ"とその後の"キャラクタークエスト"の2部構成となっている。メインシナリオは、島のように巨大な"遺跡船"を舞台に、主人公セネルの妹シャーリィを巡る争いや、"水の民"と"陸の民"というふたつの種族のドラマが描かれる。その決着後、セネルとシャーリィ以外のパーティキャラクター6人にスポットを当てたキャラクタークエストが始まり、それぞれの過去などが重厚に語られるのだ。従来の作品では、主人公以外のキャラクターの深掘りは、本編の一部として、あるいはサブクエストなどで描かれることが多かったが、いっそうディープな形でクローズアップした構成である。それだけにボリュームはかなり多いが、メインシナリオ中の伏線もしっかり解明されるため、クリア後の達成感もまた絶大だった。また、純粋にストーリーを楽しんでもらうためか、スキットや各種やり込み要素は、シリーズの他作品と比べるとやや少なめだが、もちろんけっして簡素なものではない。なおかつ、「デスティニー2」や「リバース」のようにテクニックを要するバトルの仕組みは、本作ではあまり採用されていない。本作のバトルは「エターニア」に近いシンプルな操作体系になっており、とっつきやすいのが特徴。"投げ技"などの新要素もあるが、基本的には誰でも遊びやすい仕上がりとなっている。

テンポのよさを意識した作り

本作はメインシナリオが全7章、キャラクターシナリオも全6編と、これまでにはなかった"章立て"の構成のため、区切りが明確なのでテンポよくストーリーが進む。また、フィールドの移動に関わるシステムも、従来の作品では見られなかった変化が加わっており、パーティの拠点となる"灯台の街ウェルテス"と、遺跡船の各所にあるダンジョンが"ダクト"と呼ばれる機構を通じて瞬時に行き来できる。このおかげで、ストーリー中はあちこち移動することになってもストレスはあまり感じない。このようなショートカットのシステムも本作で好評を博し、時を経て、形を変えて他作品でも採用されていく。

オーケストラを採用した壮麗な音楽

桜庭統氏や田村信二氏によるロック調のサウンドも、『テイルズ オブ』シリーズでおなじみの魅力だったが、本作は椎名豪氏の作曲によるオーケストラサウンドを採用。一部の楽曲では新日本フィルハーモニー交響楽団が演奏を手掛けており、その壮麗な音色はストーリーの演出に多大な貢献をしている。当時はまだ珍しかった、ボーカル（コーラス）入りの楽曲が使われていたり、音楽に乗せて登場人物たちがミュージカルのように舞い踊るシーンなどもあり、演出面でも新境地を開拓したと言える。

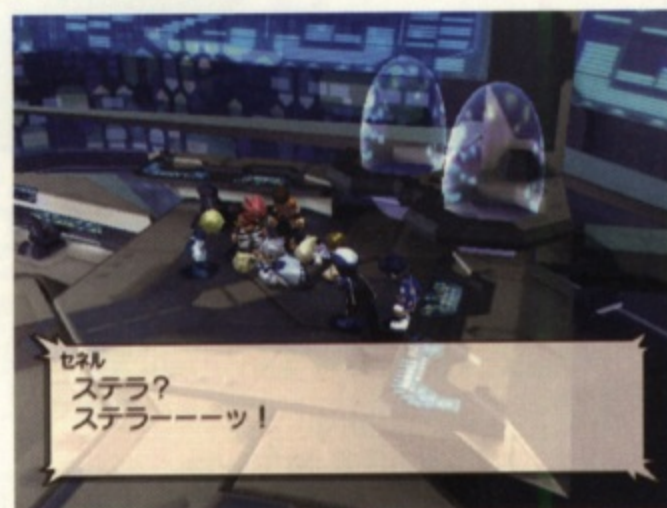
魅力を引き出す演出やシナリオ

キャラクター描写の細かさについては前述した通りだが、その魅力を引き出すのにひと役買っているのが、さまざまな工夫を凝らした演出である。本作では"2D風の3Dグラフィック"が採用されており、とにかくよく動いて感情表現してくれる。重要なシーンではスキットと同じようにアニメ調のイラストが挿入され、感情をよりわかりやすく表現している。さらに、声優陣の熱演や、前述の音楽などが加わり、多くのプレイヤーを感動させる要因になったのだ。

また、シナリオ中にも随所でメンバーたちが息の合ったやり取りを行い、作品のテーマでもある"絆"を感じさせる。掛け合い中にハモる場面もよくあり、その仲のよさに思わず和んでしまうこともあるだろう。ときにはシリアスな状況に直面することもあるが、ウィルやノーマ、モーゼス、ジェイらを中心に愉快なやり取りも多く、全体的に明るい雰囲気で楽しめる。

本作は、あらゆる面でチャレンジが試みられた意欲作である。なかでも、斬新なストーリー構成や音楽、キャラクター、テンポのいい進行など、評価されるポイントは多い。章立てのストーリー構成やオーケストラを起用した音楽などは、その後もいくつかの作品で取り入れられ、それぞれの強い特徴となっている。本作はまさにシリーズの"レジェンド"となったのだ。

「変えようともしないで、変わらない現実に文句を言うのは、卑怯者のすることだ」(セネル)

「差し伸べられた手を握ること、それは私の意志です！」(シャーリィ)

「約束は守るために、守ろうと努力するために、互いを信じ交わすものなのだ！」(ウィル)

「我が覚悟、我が剣にて知れ！」(クロエ)

「あなたの力は、みんなを幸せにするためにあるの」(ステラ)

「家族には今も昔もありゃあせん。新しいもんも、古いもんも、家族は家族なんじゃ」(モーゼス)

「命が惜しくないなんて、冗談でも口にするな！」(ジェイ)

「些細なことは気にしないでおきましょう？ だって些細なことですもの」(グリューネ)

「いざじんじょ〜に、ゴー！」(ノーマ)

俺は悪くねぇ度
パーティの仲よし度
バトルの難度・奥深さ
敵の思想にも共感できる度
展開のシリアス度
シリーズ初心者へのおすすめ度

シリーズ10周年作品。キャラクターデザインは藤島康介氏。シリーズの流れを汲んだ正統進化とも言うべきシステムとストーリー構成になっている。膨大なやり込み要素の中には、過去のシリーズやナムコ作品にちなんだネタも多い。主題歌の「カルマ」はゲームの枠を超えて愛され、カラオケや音ゲーの定番にもなった。

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ジ アビス	PS2 2005年12月15日 3DS 2011年6月30日	生まれた意味を知るRPG

キャラクターデザイン：藤島康介
テーマソング：「カルマ」（BUMP OF CHICKEN）

シリーズ屈指のハードな物語 それゆえの熱狂も大きく

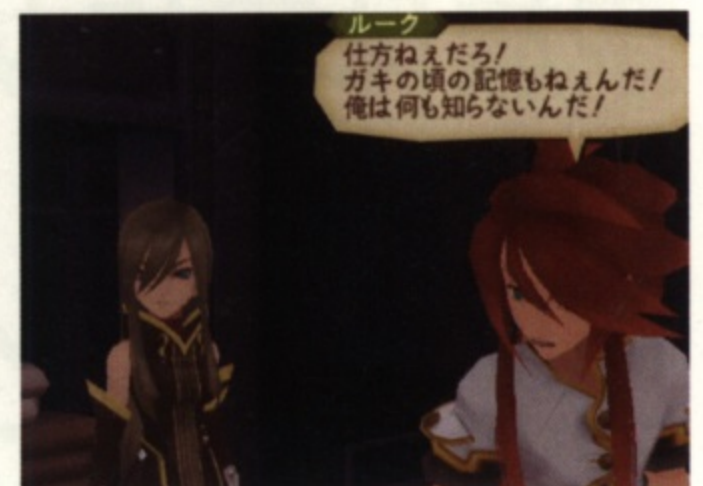
上のレーダーチャートをご覧いただいてもわかる通り、じつはかなり尖った内容の作品である。メインキャラクターは強烈な個性の持ち主ばかりとなっており、相対する敵方も同様だ。ストーリーも、それぞれの正義を貫いた結果として悲惨な事態を招く……という展開があり、とくに中盤過ぎにかけてはシリアスな内容が続く。だが、"生まれた意味"を知った主人公ルークが、仲間も目を見張るような成長を遂げ、さらに複雑に絡み合った謎がつぎつぎと解かれ、見事に収束していく後半の展開は、多くのプレイヤーに絶讃された。個性の強い登場人物たちが変わっていくからこそ、感動もひとしおになったのかもしれない。もうひとつ、ストーリーではじつは序盤から多くの伏線が敷かれており、一度クリアして背景を理解してからプレイするとそのことに気付き、2度驚かされる……という構成にもなっていた。

『テイルズ オブ』シリーズは、作品ごとに独自のジャンル名を掲げているように、それぞれが強いテーマを持つ。本作の"生まれた意味を知るＲＰＧ"では、プレイヤーは往々にして理不尽で悲しい展開を目にすることになるが、それだけ心に直接響いてくる重みがある。そして、そんな本作が好評を博したことは、以降のシリーズのストーリーを創造していくうえで、ひとつの可能性を示したとも言える。

LMBSに革命をもたらした"フリーラン"

本作は、3Dフィールドで展開するバトルのシステムに、革命的な変化をもたらしたことも特筆に値する。それが"フリーラン"である。フリーランとは文字通り、"自由に走る"こと。同じく3Dフィールドを戦場とした「シンフォニア」では、敵をターゲッティングすると、その敵と操作キャラクターとを結んだ直線上のみ移動することができた。それに対して本作では、戦場の全方向に移動可能になったのだ。このシステムのおかげで、戦況を見ながら味方の援護をしたり、敵の詠唱を妨害したりと、立ち回りかたの幅が一気に広がった。ちなみに、本作で初登場のシステムだったためか、やや味方側に有利すぎる側面もあり、後の作品では若干の調整が入っている。もっとも、フリーランを抜きにしても本作のバトルはそれほど難しいわけではなく、これもファンからは好評を得た。

圧倒的なボリュームのやり込み要素

シリーズでは「シンフォニア」あたりからとくに、やり込み要素の豊富さがひとつの目玉となっていたが、本作におけるやり込み要素のボリュームは、シリーズの中でも屈指の多さである。その最たるものがサブイベント。隠しボス、隠しダンジョンといった定番のものから、大小さまざまなイベントが用意されており、なかには発生時期がかなり限られたものや、一連のイベントがサイドストーリーのように展開していくものもあった。しかも、それぞれが"称号"や強力なアイテム、装備などが手に入るカギになっていたり、重要な真実に触れるものだったりと、ついつい手を出したくなってしまう内容になっているのだ。アイテムや装備、称号などの収集要素も奥深く、ミニゲームも過去の名作をオマージュした「テイルズ オブ ドラゴンバスター」など、本格的なものばかり。本編クリア後の隠し秘奥義やエクストラダンジョン、新称号など、2周目のプレイで解放される要素もあり、ゲームを極めたいプレイヤーにとっては際限なくハマってしまう、まさに深い沼となっている。"アビス＝深淵"とは、ストーリーだけを指したタイトルではなかったのだ。なお、シリーズおなじみの"闘技場"では、条件を満たすと過去作品のキャラクターとの4対4のエキシビジョンマッチが楽しめる。これも10周年記念らしい遊びだ。

ゲームの枠を超えた活躍も

本作に関しては、ファンの間でアニメ化を望む声もとりわけ多かったが、ゲームの発売から約3年後にテレビアニメ化が実現した。しかも2クール、全26話という大ボリュームで、ゲームのメインストーリーを最後まで描いている。

また、2008年に始まった"テイルズ オブ フェスティバル"では、ルーク/アッシュ役の鈴木千尋さんがほぼ皆勤賞の出演回数を誇るなど、本作の主要声優陣が多数参加を果たしてきた。こういったイベントにおいても、いまなお決して欠かせないタイトルなのだ。そこでの定番コールとなっている「俺は悪くねぇ！」は、ゲームにおいて非常に印象的なシーンで登場するセリフ。フェスティバルでルークを知ったという人は、ぜひ本作をプレイしてみてほしい。このひと言の重みを、きっと感じるはずだ。

「馬鹿ね。あなたのことを見ているって、約束したじゃない」（ティア）

「……月夜ばかりと思うなよ」（アニス）

「弟子は取らないんです。人に教えるのは嫌いなので」（ジェイド）

「……すぐには上手くいかねぇかも知れない。間違えるかも知れない。でも俺……変わるから」（ルーク）

「人を殺すことが怖いなら剣なんか棄てちまいな！」（アッシュ）

「血を分けた……親子だからこそ、超えねばならぬこともあると思います」（ナタリア）

「ぐぅ。これは青春の汗なの。涙じゃないの」（アニス）

「アルビオールを操縦させてくれ! 頼む! 一度で良いんだ! 今だけでもいい! もう我慢できないんだよ!」（ガイ）

「ミソくれよ」（ルーク）

「とにかく親善大使は俺だ！ 俺の言うことは絶対だ！ いいな！」（ルーク）

「だけど俺は……おまえに生きていて欲しいよ。誰がなんて言ってもな」（ガイ）

「俺は悪くねぇっ！ 俺は悪くねぇっ!!」（ルーク）

完全オリジナルタイトルとしてはシリーズ初の携帯ゲーム機向け作品。キャラクターデザインはいのまたむつみ氏。手軽に遊べる『テイルズ オブ』の形を目指して制作され、わかりやすいストーリーと気軽に楽しめるボリュームが特徴。２画面やタッチパネルによる操作など、ニンテンドーＤＳの特性を活かした要素も多数取り入れていた。

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ザ テンペスト	DS 2006年10月26日	魂を呼び覚ますRPG

キャラクターデザイン：いのまたむつみ
テーマソング：「VS（ヴァーサス）」（misono）

手軽さとシリーズらしさを両立すべく練られた方策

携帯ゲーム機向けに、移植やリメイクではなく完全新規で制作されたタイトルは、「テイルズ オブ ザ ワールド」シリーズなどを除けば本作が初めて。据え置き機系のハードだけでなく、携帯ゲーム機においてもシリーズの軸を作りたいという思いから始まったプロジェクトで、気軽に楽しめるものを目指して開発が進められた。前年に発売された「ジ アビス」を筆頭に、シリーズ作品はそのスケールの大きさもひとつの売りになっており、『テイルズ オブ』と言えば、何気ない日常風景からストーリーが始まり、やがて世界の命運を懸けた戦いへ身を投じる……という流れは、ある意味ではお約束だ。それを体現するため、複雑な設定や多くの伏線が張られたシナリオが用意され、長き冒険を盛り上げるバトルもどんどん奥深いものになっていった。しかし、出先のちょっとした時間に楽しむ人も多い携帯ゲーム機向けの作品として、出先でのちょっとした時間に楽しむ人も多い携帯ゲーム機向けの作品として、『テイルズ オブ』シリーズらしさを随所に盛り込みつつ、当時はROMの容量がさほど大きくなかったこともあり、さまざまな要素がコンパクトにまとめられている。

そのためか、本作ではさまざまな部分でシリーズ初期の作品群を思わせるシステムが採用されていた。これにより、当時最新の据え置き系ゲーム機には及ばない性能を、自然にカバーする結果となった。また、シナリオも、“ヒト”と“レイモーンの民”の対立という情勢を背景に、若き主人公たちの成長を描くというシンプルな王道路線。登場人物の設定も非常にわかりやすく、ちょっとしたプレイ時間でもすぐに本作の世界になじめる作りになっていた。さらに、いのまたむつみ氏によるデザインも、ゲーム内で３Ｄ化しやすいように、あえて頭身が低めに描かれている。本作は、じつに多くの工夫が盛り込まれた作品だったのだ。

ファンから絶讃されたムービー＆主題歌

オープニングムービーは、シリーズでおなじみのプロダクション I.Gが担当。3Dとアニメが交差する、意欲的な作りとなった。さらに、そのムービーに乗せて流れる「ＶＳ」も、ファンからの評価は高い。なお、このテーマソングを歌うmisonoさんは、『テイルズ オブ』の関連楽曲を、アニメも含めて６曲も担当している。本作でも「ＶＳ」のほかにもう１曲、イメージソング兼ＣＭソングとして、「ラブリー♡キャッツアイ」を歌っている。一方、作中の音楽は、多くのシリーズ作品でＢＧＭを手掛けてきた桜庭統氏が担当。音色数など、ハードによる制約がありながらも、従来と遜色ないものに仕上げている。ちなみに、敵からバックアタックされてしまうとバトルのＢＧＭが変わる、という演出も盛り込まれていた。

3Dならではの3ラインバトル

そのバトルシステムは、「リバース」のマイナーチェンジ版とも言える“3on3-LMBS”を採用。フォルスゲージやラッシュゲージをなくし、術技の使用はおなじみのＴＰ消費方式にするなど、簡潔なシステムになった。また、３Ｄ化したことで、上下のラインにいる敵に攻撃できたり、ほかのキャラクターとぶつかることもあるといった新たなアクションも派生。さらに新要素として、魂を呼び覚まして獣人化する“変身”や、“溜め攻撃”などが実装された。溜め攻撃は、後に「ハーツ」などの作品でも登場している。この作品を経て、後に開発された「イノセンス」以降の携帯ゲーム機向け作品では、また新たなシステムが志向されている。

ゲームの外での活躍

本作の発売後、当時の公式サイトではゲームとの“連動ウェブサイト”が用意されていた。サイト内の３つのミニゲームをプレイすると、結果に応じてゲームで使えるユニークな武器や称号が解禁されるパスワードを入手できた。残念ながら現在は終了しているが、こうした連動やコラボレーションの類は、後にモバイル向けの作品などで定番となっていく。こうした面でも新たな試みが見られた作品と言えるだろう。

「オレはオレであることに変わりない」（カイウス）

「目覚めろ！オレの中の野生の魂！」（カイウス）

「だって……自分を……裁いているみたい……だろ……？」（ルキウス）

「他人は他人、自分は自分だ」（フォレスト）

「この服、体型がわかりにくいだけよ！ご心配いただかなくても、ちゃ～んと育ってるもん」（ルビア）

「少しはレディに優しくしてもいいんじゃない？」（ルビア）

「あなたはもうわたしの知っているアルバートではないのね……」（アーリア）

「カイウス何だかちょっとカッコ良くなったね……」（ルビア）

「君がそこまで覚悟しているなら俺は君を信じるよ」（ティルキス）

Tales of Innocence®
テイルズ オブ イノセンス

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ イノセンス	DS 2007年12月6日 Vita 2012年1月26日	想いを繋ぐRPG

キャラクターデザイン：いのまたむつみ
テーマソング：【DS版/OP】「Follow the Nightingale」（KOKIA）
【Vita版/OP】「New Day,New Life」（KOKIA）
【ED】「say goodbye & good day」（KOKIA）

"転生"をテーマにした、ニンテンドーＤＳでの第2作。主人公を女性声優が演じるのはシリーズ初、しかもそれが"気弱な少年"というのも過去作品に前例がなく、新鮮だった。ストーリーやシステムは携帯ゲーム機らしいお手軽さを狙わず、据え置き系ゲーム機の作品にも負けない。キャラクターデザインは「ザ テンペスト」に続き、いのまたむつみ氏が担当。

ハードに左右されない独自色を打ち出す

"お手軽に遊べる『テイルズ オブ』"を目指した前作「ザ テンペスト」とはまた違う、過去作品からの進化を携帯ゲーム機でどう表現するか、というアプローチで開発が進められた本作。結果、ハードの性能、ソフトの容量、使えるボタン数のなど、据え置き機と比べると制約はあるものの、従来と遜色ないボリュームやクオリティーを追求した内容に仕上がっている。前作で課題となっていたメインストーリーのボリュームや、バトルの奥深さ、ボイス量といった課題はほぼクリアされ、とくにバトルでは「ジ アビス」と同様の３Ｄ化を実現したうえで、爽快感抜群の"インフィニティジャム"や、テクニカルな空中コンボといった新要素を採用し、正統な進化形を提示するまでに至った。それでいて操作系はシンプルにまとまっており、アクションゲームが苦手な人でもボタンを連打していればある程度は何とかなる仕様になっていた。なお、空中戦は「シンフォニア」以降の作品でもテクニックとしては存在したが、本作にてその骨格がいっそう固まったと言える。

世界観やキャラクター設定ではかなりの独自色が打ち出された。気弱な少年ルカと、彼を尻に敷きながらグイグイ引っ張っていく相棒の少女イリアという、これまでになかった関係性の主人公&ヒロインに加え、敵勢にもクセの強いキャラクターが続々と登場。とくに序盤から行く先々で立ちはだかるハスタのクレイジーぶりは、真殿光昭さんの怪演技もあり、歴代のライバルの中でも格段のインパクトがあった。ほかにも、若本規夫さん演じるガードルなど、敵勢はむしろ清々しく感じるほど突き抜けた"悪"ばかり。そのため、登場人物の関係性は非常にわかりやすかった。従来の作品とはひと味違うシンプルさ、わかりやすさも兼ね備えていたのは、「気軽に遊ぶもの」という携帯ゲーム機の特性を、やはり意識していたのかもしれない。

そのほか、キャラクターの性能をカスタマイズする"スタイル"や、各キャラクターとの絆を深めて特殊イベントを発生させる"絆"システムなど、独自の要素が数多く搭載されている。

新技術でボイスも大量収録

ニンテンドーＤＳ用のカートリッジは、容量がCD-ROMより少ないという理由もあり、多くのファンが「ボイスがあまり入らないのでは」と懸念していた。しかし本作では、高音質の再生ミドルウェア"救声主"を採用し、容量の問題を見事にクリア。フルボイスとまではいかなかったが、バトルやイベントなど多くの場面でボイスがふんだんに入っている。さらに、オープニングのみならずエンディングにもテーマソングを用意するなど、増えた容量をこれでもかと活用していた。シリーズおなじみのアニメーションムービーも、これまで同様にプロダクション I.Gによるハイクオリティーな仕上がりで、KOKIAさんの歌が醸し出す空気と相まって、ファンから高く評価された。

なお、ROMの容量がさらに増えたプレイステーション Vita版「イノセンスR」では、新たなキャラクターを追加したうえでフルボイス化、解像度や音質の向上なども行われ、携帯ゲーム機への懸念はもはや過去のものになった。

前世から繋がれる強き想い

本作の主要キャラクターのほとんどは、神代の時代に天上界で戦った英雄たちの魂を受け継いだ"転生者"である。そんな主人公たちが、時には前世の因縁に振り回されつつも、現世で新たな絆を紡ぎながら自分の道を切り拓いていく。ストーリーの要所において前世でのエピソードが挿入されるが、その末に明かされる過去の真実を確かめるのも、本作の大きな楽しみのひとつだった。なお、前世のキャラクターの大半は高貴な雰囲気を漂わせているが、ヒロインのイリアや、ルカの兄貴分のスパーダはむしろ悪役のような笑いかたが特徴だったり、聖女アンジュは意外に庶民的だったりと、全体的に親しみやすいキャラクター設定がなされている。

他作品とのつながり

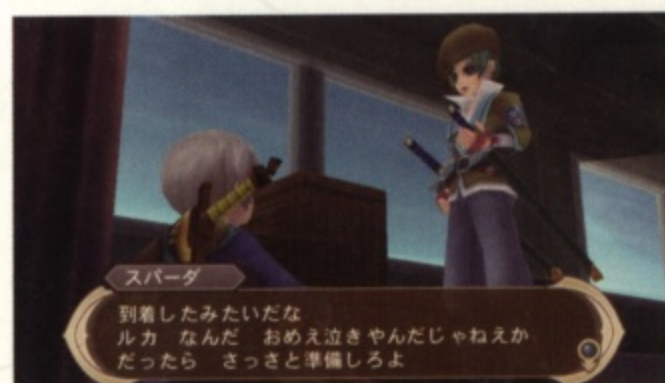
リメイク版である「イノセンスR」では、異世界"トライバース"からやって来た、キュキュとコンウェイという２名のキャラクターが新たに登場する。このトライバースという名称は「ハーツR」でも見られ、そこの住人たちは時空のゆがみや"トライバースゲート"を通じて、「イノセンス」の"無垢なる絆の世界"や「ハーツ」の"開かれし心の世界"などと行き来することができるらしい……。

「紡いだ“絆”。大切にしていかなきゃいけない。僕の宝物なんだから」（ルカ）

「悩みがあるなら聞いてやろう。幸い俺は人生の先輩だ」（リカルド）

「生きるため、逃げるの必要！」（キュキュ）

「ときには自分を偽ってでも、正しいと思う行動を選択しなければならないこともあるのよ」（アンジュ）

「今不幸なんだったら、何とかして幸せになろうとしなきゃ！　人生は楽しまないと損でしょ？」（イリア）

「ダチとツルむのに理由なんかねえよ」（スパーダ）

「ウチは“エエもんはエエ”言うねん。“美味いもんは上手い”て言うしな」（エルマーナ）

「あたしだって迷惑かけるじゃん！　だから！　あたしのかける三分の一ぐらいならあんたは迷惑かけていいの！」（イリア）

「ボクの辞書に敗北と言う文字はないのさ……」（コンウェイ）

テイルズ オブ シンフォニア TALES OF SYMPHONIA ラタトスクの騎士

ラブラブ度
バトルの難度・奥深さ
展開のシリアス度
シリーズ初心者へのおすすめ度
敵の思想にも共感できる度
パーティの仲よし度

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ シンフォニア -ラタトスクの騎士-	Wii 2008年6月26日 PS3 2013年10月10日	響き合う心を信じるRPG

キャラクターデザイン：藤島康介、奥村大悟
テーマソング：【Wii版】「二人三脚」（misono）
【PS3版】「二人三脚 ver.2013」（misono）

「シンフォニア」のエンディングから2年後、ひとつになった世界を舞台にした続編。エミルとマルタ、ふたりの少年少女の成長物語を軸に、世界を揺るがす新たな事件の顛末が描かれる。ロイドたち前作のキャラクターも再び登場して物語に関わるほか、スポット参戦して力を貸してくれる場面も。新キャラクターのデザインは奥村大悟氏が担当している。

もうひとつの英雄譚

作品ごとに独立した物語が展開する『テイルズ オブ』シリーズにおいて、直接の続編が登場するのは「デスティニー2」に続いて2作目。とはいえ、こちらも「デスティニー2」と同様、前作と直接つながるのはおもに世界観とストーリーで、システム面では一部を除いて新たに構築し直されている。ストーリーの構成も前作とは異なり、「レジェンディア」のような章立てで展開する形になった。章によって、スポット参戦する仲間が変わるようにもなっている。

本作の特徴は、パーティの核となるキャラクターが主人公のエミルとヒロインのマルタのふたりという点。ここに、ロイドたち前作の主要人物や一部のサブキャラクターが加わっていくことになる。続編ではあるが、単純な後日譚というよりは、同じ世界を舞台にした新作と言っていいだろう。そして前作のキャラクターたちは、2年経って見た目や服装こそ前作から大きな変化はないが、内面はかなり成長、変化をしている。とくにロイドの変わりようは著しく、前作のある人物を想起させるかもしれない。ほかにも、ユアンやセレス（ゼロスの妹）、ロイドの義父ダイクなど、前作で重要な立ち位置にいたサブキャラクターも続々と登場。前作とあわせて本作をプレイすることで、この世界をより深く堪能できるようになるだろう。

また新要素として、モンスターを仲間にして育成し、共闘することが可能になった。仲間にできるモンスターは、ボス敵などを除くほぼすべて。さらに、シリーズおなじみの"料理"をモンスターに食べさせて成長や進化を促すこともできる。料理やアクセサリーなどをうまく使えばステータスの伸びもコントロールできるので育て甲斐があり、戦力としても心強い。グレードショップを利用すれば2周目以降のプレイにも引き継げるため、やり込み勢にとっては欠かせなかった。2周目以降に挑戦できる隠しダンジョンも、やり込みを誘う要素だ。

「ジ アビス」から進化したバトル

本作のバトルは、前作「シンフォニア」よりも「ジ アビス」のシステムに近いものが採用されている。3Dフィールドが舞台で、フリーランのほか、「イノセンス」で好評だった空中戦も楽しめる。とくにエミルは、ジャンプ力、対空性能ともに優秀なため、空中でのコンボを使いこなすことが強敵に対してもかなり有効だった。「シンフォニア」由来のシステムとしては、こちらも強力な攻撃手段となる"ユニゾン・アタック"が引き続き実装されている。さらに、あるスキルを装備して、ユニゾン・アタックゲージを最大まで溜めると秘奥義も使用できる。

また、カスタマイズ要素として、「ジ アビス」などでも登場したスキルシステムが改良のうえ実装されている。後に「ヴェスペリア」などでも同様の仕組みが搭載されており、本作においてほぼ完成形に到達したと言えるだろう。先述した仲間モンスターたちの存在も、バトルのメンバーとしてかなり心強い。モンスターはストーリーの進行上で離脱することがないので、安心して育てられるのもうれしい。

相思相愛な主人公とヒロイン

"響き合う心を信じるＲＰＧ"という固有ジャンルや、「二人三脚」というテーマソングの通り、本作のストーリーはエミルとマルタが心を通わせ、お互いを支え合いながら成長していくさまが描かれていく。このふたり、最初は16歳という年齢ながら精神的に幼いところも見せるのだが、冒険を通じて大きく成長する。マルタに至っては、料理の腕前も急成長したことがストーリーの後半で明らかになる。かつて「デスティニー2」でも、カイルとリアラの相思相愛な場面が随所に見られたが、本作のエミルとマルタの関係はそれ以上かもしれない。"バカップル"と呼ばれるほど熱々で、シリーズに新たな風を吹き込んでいた。もうひとつ、エミルというキャラクターの造形では"二重人格"という珍しい設定がある。正確には、契約を交わした精霊ラタトスクの力が覚醒することで好戦的になる、というもの。まさに"豹変"してしまうのだが、それでもマルタへの想いまで変わることはないようだ。

奥村大悟氏のキャラクターデザイン

設定やバトルシステムだけでなく、本作ではキャラクターデザインでも新たなチャレンジが図られている。これまで「エターニア」を皮切りにシリーズ作品の多くでサブキャラクターなどを手掛けてきた開発スタッフの奥村大悟氏がデザインを担当しているのだ。エミル、マルタのほか、リヒター、テネブラエ、アクアなど多くの新たなキャラクターを描いた。奥村氏はその後もさまざまな作品で活躍しており、以降のシリーズでもアートディレクターやキャラクターデザインを数多く担当している。

「勇気は夢を叶える魔法だよ」
（エミル）

「天罰ってのを与えてみろよ、この俺様によぉ！」（エミル）

「臆病で何が悪いの！
それでもエミルは必死
に私を守ろうとしてく
れた！」（マルタ）

「人の顔色だけを見て、こび、へつらい逃げるやつは、
豚同然——いやそれ以下だ」（リヒター）

「エミルが何者かってことに意味があ
るの？ 心の中にもう一つの人格があ
ったってエミルはエミルだよ！」（マルタ）

「エミルは
私の王子様だもん♪」（マルタ）

「アンタ、ちょっとカッコイイじゃない。リヒターさまの1億分の1ぐらいだけど」（アクア）

「俺たちはその心を信じたい。
エミルは作られた人格じゃない」（ロイド）

「だからエミル、答えなんてのは
最後の瞬間に出せばいい」（ゼロス）

主人公の
オトナ度

パーティの
仲よし度

バトルの
難度・奥深さ

敵の思想にも
共感できる度

展開の
シリアス度

シリーズ初心者への
おすすめ度

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ヴェスペリア	XB360 2008年8月7日 PS3 2009年9月17日 PS4 XB One Stream Switch 2019年1月11日 PC 2020年10月15日	「正義」を貫き通すRPG

キャラクターデザイン：藤島康介
テーマソング：「鐘を鳴らして」（BONNIE PINK）
「Ring A Bell」（BONNIE PINK）

シリーズ初のHD画質対応作品。トゥーンシェードで描かれた、アニメ調で温かみのあるグラフィックが特徴。強力な攻撃方法が多く、シンプルな操作性と爽快感を両立させたバトルや、それぞれの"正義"をテーマにしたストーリーへの評価も高い。アニメーションムービーや、やり込み要素も豊富で、まさにシリーズにおける"王道"を極めた作品である。

シリーズの3D表現の転換点

この当時、ハードの進化とともに、ゲームも実写に見紛うような"フォトリアル"表現を目指すものが多くなっていた。そんななかで登場した「ヴェスペリア」は、あくまでも従来のスタイルを正統に進化させることで、アニメ的な表現にこだわる独自の路線を貫いた。トゥーンシェードで描かれたグラフィックは、どこか牧歌的な中世風の剣と魔法のファンタジー世界、という世界観にもマッチしており、いま見ても古さを感じさせない完成された美しさを放っている。そして、ほとんどのイベントシーンが、通常の移動パートからシームレスで展開し、臨場感溢れる会話のやり取りが楽しめた。おなじみのアニメーションムービーも、オープニングはもちろんのこと、ストーリーの要所でふんだんに挿入され、ゲーム全体で約30分ものボリュームになっている。グラフィックやアニメにおいて、本作はシリーズに格段のパワーアップをもたらしたと言えるだろう。

また、本作は海外向けの翻訳・ローカライズ作業も並行して進められ、シリーズで初めて海外版がほぼ同時に発売されている。テーマソングにBONNIE PINKを起用したのも、世界市場を視野に入れたのが理由のひとつである。実際、本作は海外でも好調なセールスを記録しており、累計販売本数はシリーズ作品の中でトップクラス（「シンフォニア」も好調で、その差はわずか）。日本のアニメ作品が海外でも人気なのは当時も同様だったが、そういった需要にも応えつつ、ゲームとして万国共通のおもしろさを打ち出せた証左だ。

完成の域に達した3Dバトル

バトルシステムは、「ジ アビス」からさらに進化。「シンフォニア」以降、数々の作品を経て熟成されてきた3Dフィールドでの戦い、その成果が存分に発揮されたシステムになっている。全体的なスピード感は控えめになったが、その代わり、多彩な戦術を駆使したり、空中でのコンボもさらに楽しみやすくなったのだ。

また、敵に特定の系統の攻撃を何度も当てて、その耐久値をゼロにすると通常の敵なら一発で仕留め、ボスにも大ダメージを与えられる攻撃をくり出せる"フェイタルストライク"や、発動したキャラクターを大幅に強化する"オーバーリミッツ"など、シンプルながら強力な要素も多数登場。さらに一部のバトルでは、特定の目標を達成することで多彩なボーナスがもらえる"シークレットミッション"も発生するようになった。バトルのフィールド上に何らかのギミックが設置されていることもあり、それを利用しての戦術を考えるのもおもしろい。さらに、バトルをしながら味方どうしや敵との掛け合いが始まったり、バトル終了時に特殊なセリフをしゃべったりと、ユニークな演出も多数。

本作のプレイアブルキャラクターは、バトルのスタイルがそれぞれ大きく異なるため、バトル中に操作キャラクターを変えることでさまざまな戦法を駆使する楽しさも増えた。リタのオーバーリミッツからのタイダルウェイブや、ジュディスの空中戦など、超強力な攻撃パターンが見出せるようになると、爽快感も格段にアップしていく。

ふたつの"正義"

本作では、パーティメンバーや敵側も含め、ファンから高い人気を得たキャラクターが多い。なかでも主人公のユーリはとくに根強い人気を誇り、テイルズ オブ フェスティバルにおけるキャラクター人気投票では3連覇を果たして殿堂入りしてしまったほどだ。

ユーリの親友であるフレンが所属する帝国騎士団が掲げる"法の下の正義"と、法では裁けない悪を裁こうとするユーリの"正義"。このふたつの"対立する"正義を軸に、ストーリーは進んでいく。やがて両者は真っ向からぶつかることになり、その先に本当の危機が見えてきて……。ユーリはわかりやすく勧善懲悪を実行していくが、その手段は"暗殺"まがいの、法に反する行為によるもの。本作の主人公は"正義の味方"というより"ダークヒーロー"的な立場にあるのだ。未熟な主人公なら、自分の行動が正しいのか葛藤しそうなところだが、大人であるユーリは迷わない。そんな彼の姿勢が、多くのプレイヤーの心を揺さぶっていったのだろう。

そのほか、本作ではカッコイイ大人が数多く登場。敵ながら「もっと出番を増やしてほしい」という声が続出したイエガーなど、敵味方問わず愛されるキャラクターが続出したのだ。これは、それぞれの描写がいかに細かく行われていたかを物語る。その役割を担うサブクエストを始めとしたやり込み要素のボリュームもじつに膨大。まさに、この世界とキャラクターに惹かれずにはいられない仕組みが満載だった。

「選ぶんじゃねえ。もう選んだんだよ」(ユーリ)

「ユーリは意味もなくそんなことをする人じゃない。もし、ユーリが私に刃を向けるなら、きっとわたしが悪いんです」(エステル)

「正しいと思ったことをして感謝されるのって、うれしいね」(カロル)

「何かを得るためにリスクがあるなんて当たり前じゃない。その結果、何かを傷付けてもあたしはそれを受け入れる」(リタ)

「生きてる限りは、なんとかするさ」(ユーリ)

「生きるってことは選択するってこと、そして選択をする覚悟をするってことなんだなって」(エステル)

「痛い思いをしてるのはエステルなのに、なんで、あたしの体まで、こんなに痛いのよ」(リタ)

「もとよりミーとユーたちは敵同士。いつかはこうなるデスティニー」(イエガー)

「出来る人は手抜いちゃいけないと思うの」(ジュディス)

「……ここは譲れねぇのさ。生きることを選んだ以上は」(レイヴン)

「おまえは助かった命に、いつか法を正すから、今は我慢して死ねっていうのか！」(ユーリ)

「ボクの後ろにはみんながいるから、ボクがどんだけやられても、ボクに負けはないんだ」(カロル)

「明日は明日の風が吹く、なるようになれ、なのじゃ」(パティ)

「死ぬ気でがんばるのは、生きてるやつの特権だわな」(レイヴン)

「法が必要だという思いは今でも変わらない。それでも君を悪だと呼ぶ気にはなれない」(フレン)

「じゃ、ほっとけないから無茶しに行きましょ」(ジュディス)

TALES OF HEARTS®

王道度
バトルの難度・奥深さ
展開のシリアス度
シリーズ初心者へのおすすめ度
敵の思想にも共感できる度
パーティの仲よし度

●……DS版　●……Vita版

「ザ テンペスト」、「イノセンス」に続く、携帯ゲーム機向けの作品第3弾。大容量カートリッジの採用で据え置き機向けに匹敵するのボリュームを実現し、作中のムービーやボイスも豊富に収録。また、ムービーのみが異なるふたつのエディションを発売する試みも行われた。プレイステーション Vita版ではストーリーやシステムが大幅に刷新されている。

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ハーツ	DS 2008年12月18日 Vita 2013年3月7日 モバイル 2013年10月9日	心と出会うRPG（DS版） 新たな心と出会うRPG（Vita版）

キャラクターデザイン：いのまたむつみ
テーマソング：「永遠の明日」（DEEN）

“心”の絆に絡めた新要素

従来と同じアニメーションによるムービーが収録された「アニメムービーエディション」と、シリーズ初の3DCGによるムービーを打ち出した「CGムービーエディション」の2バージョンが制作されたことでも話題になった本作。ムービー以外はまったく同じ内容である。タイトルの通り、“心”をテーマにした作品となっており、ストーリーはもちろん、システム面においても心＝スピリアに関わるものが多く取り入れられている。武器となる“ソーマ”からして、使用者のスピリアを具現化したものであり、ソーマ使いどうしが絆を深めると威力が高まる“ソーマリンク”というシステムも存在。さらに、ニンテンドーDS版のみの仕様として、“スピルメイズ”と呼ばれる心を反映したランダムダンジョンも登場する。歩数制限が設けられているなど少々難解であったが、これもユニークな試みだったと言える。

また、ニンテンドーDS版では下画面の“コネクトパネル”に術技を登録可能で、バトルに参加していないキャラクターの術技も登録でき、援護攻撃という形で助太刀してもらえる。特定の技の組み合わせによっては“合技（合体技）”が発動することもあり、特定の条件を満たすとシリーズ作品やほかのナムコ作品のキャラクターを呼び出せるという、お祭り的な要素もあった。

さらに、シリーズおなじみの料理に代わる新要素として“治癒石”というシステムが登場。このように、ストーリーや世界観に絡めた独自のシステムが多数採用されており、世界の特徴を自然に味わえるようになっているのだ。

一方、従来のシリーズで多く見られた、世界の理不尽さを感じさせるハードな展開は比較的控えめ。登場するキャラクターも、心やさしき熱血漢という王道の主人公らしいシングを筆頭に、愛すべき人物ばかり。とくに女性陣は個性派揃いで、ストーリーの序盤こそギクシャクしてしまう出来事もあるのだが、基本的には楽しい雰囲気で冒険が展開していく。また、全体の

ストーリー構成も、ＲＰＧらしい英雄譚になっている。テーマを描き出すうえで複雑あるいはシリアスな場面も多かった『テイルズ オブ』シリーズの中では、むしろ新鮮とも言えるほどスタンダードな仕上がりとなった。

2Dビジュアルの集大成

2022年現在、オリジナルタイトルではシリーズ最後の２Ｄ系作品となっている「ハーツ」。キャラクターはドット絵で描かれ、バトルも２Ｄで表現されている。そんな中での試みとして、術技の源泉となるＴＰの代わりに、“エモーショナルゲージ”と“コンビネーションゲージ”という、行動に応じて増減するふたつのゲージを採用し、戦術性を重視する仕組みを搭載。ただし、そこまで複雑なものではなく、ボタンを連打するだけでもある程度戦えるので、初心者にもやさしいシステムであった。この点は、「デスティニー」のリメイク版に近い。会話中のアクションやバトル中の演出なども豊富で、２Ｄ表現のノウハウの蓄積がいかんなく発揮されていた。

大きな変貌を遂げたリメイク版

オリジナル版の発売から５年を経て、「イノセンスＲ」と同様に“リ・イマジネーション”のコンセプトを帯びて登場した「ハーツＲ」。グラフィックは３Ｄで描かれ、パーティキャラクターの追加やフルボイス化といった定番の追加要素だけではなく、ストーリーやバトル、各種システムなど、全体的に大幅な変更が加えられた。

もっとも大きな変化は完全な３Ｄ化だ。これにより、通常の移動時やイベント時の見た目が大きく変化。バトルも２Ｄから３Ｄになり、「イノセンスＲ」に近い操作体系となっている。ゲージも従来の“ＴＰ”制が復活し、さらにわかりやすいものになった。一方で、コネクトパネルが廃止されて合技もなくなり、代わりに“合体秘奥義”が追加。敵に一方的に攻撃し続けられる新要素の“チェイスリンク”も盛り込まれた。バトルの難易度は少々上がったが、プレイの快適さと奥深さも同時に大きく向上したため、プレイヤーからは好評を得られたようだ。また、術技のラインナップが見直されたり、治癒石に代わって料理のシステムが復活したりと、全体的に“わかりやすさ”を重視しての変更が行われている。

ストーリー面の変化も大きい。新たなキャラクターや、それに関するイベント、セリフが追加された一方で、オリジナル版からあえて削除された要素もある。一部のイベントやダンジョンは整理され、メインストーリーもかなりブラッシュアップされた。キャラクターが追加されたことによる変化だけではなく、随所に手が加えられており、まるで完全新作とも言えるほど気合いの入ったリメイクとなっている。

さらに、本編のフルボイス化や、サブキャラクターおよびスキットのボイス追加、アニメーションムービーの増量といった目玉も盛りだくさん。なお、ムービーに関しては「アニメムービーエディション」から引き継いでおり、3DCGのムービーは再録されていない。

「目の前の女の子の笑顔も取り戻せない奴に、
世界を救えるはずないんだッ!!」（シング）

「わたしの知ってるシングは傷つい
た誰かのために一緒に泣いて、怒
ってくれる優しい人だよッ!!」（コハク）

「バカ野郎ッ！　なんでてめぇは一緒
に戦おうって言わねぇんだッ!!」（ヒスイ）

「生きててくれて、ありがとう。
生きててくれなきゃ、やだよ」（コハク）

「再会を喜び合える仲間がいることは
とてもとても幸せなことだもの」（イネス）

「乙女の純情、岩をも動かす！」（ベリル）

「ならば、こんな偽のスピ
リアなど捨てて完全な「物」
に戻りたい！」（クンツァイト）

「こんなに私を信じてくれる、あなたたちを……殺せる訳ないじゃないッ!!」（イネス）

「「疑い」は「信じたい」気持ちの
裏返しなんだってわかったんだ」（シング）

「再会を喜び合える仲間がいることは
とてもとても幸せなことだもの」（イネス）

「「変人」の「恋人」はやっぱり「変人」なんだよ」（ベリル）

「確率など関係ない！」（クンツァイト）

「おめぇが、今の気持ちを忘れなけりゃ
その子の病気は、きっと良くなるぜ」（ガラド）

「あなたが世界を背負うと仰るなら僕は、
世界ごとあなたを支えましょう」（カルセドニー）

「命令などしません。そんな事をしなくても、
あなたはいつだってわたくしを助けてくれ
ますもの」（リチア）

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ グレイセス	Wii 2009年12月10日 PS3 2010年12月2日	守る強さを知るRPG

キャラクターデザイン：いのまたむつみ
テーマソング：「まもりたい ～White Wishes～」（BoA）

"家族"をテーマにした作品。キャラクターデザインは「ハーツ」に引き続き、いのまたむつみ氏。Wii版の発売から1年後、ストーリー本編の後日談を描いた追加シナリオや、バトルシステムの進化版などを搭載した「グレイセス エフ」もリリースされた。本作ではついに、ハウス食品とのタイアップで"マーボーカレー"の商品化も実現。

"シリーズ最高"とも称えられるスピーディーで爽快なバトル

「シリーズ最高の3Dバトル！」、「心温まる至高のシナリオ！」など、シリーズファンのみならず、国内外のRPGファンから大絶賛されたのが本作だ。それほど高く評価される要因はどこにあったのか、振り返ってみよう。

まずはバトルシステムに目を向けると、本作では「ジ アビス」や「ラタトスクの騎士」などを経て研ぎ澄まされた3Dバトルと、プレイステーション2版「デスティニー」やニンテンドーDS版「ハーツ」で好評を博した戦術的な2Dバトルの"いいとこ取り"をしたようなシステムが構築されている。3Dバトルとしては初めてTP制が用いられず、「デスティニー」のCC（チェインキャパ）システムを導入。自らの行動でCCを消費したり、回復しながらバトルが進む。かつ、前後左右に素早くステップを踏む新アクション"アラウンドステップ"の導入で、バトルのテンポはさらなるスピードアップを遂げた。敵の攻撃をかわしつつ背後を取ったりCCを回復することが可能になり、簡単操作と爽快感を両立させている。

敵や戦況に応じて、攻撃手段を物理メイン、または術メインに変更できる"スタイルシフト"や、ゲージが溜まると一定時間強化状態になれる"エレスゲージ"など、シンプルかつ強力な効果を持つ新システムも多数。それらに加えて、属性に代わる"特性"という概念の導入も、バトルに大きな変化をもたらした。特性とはすなわち弱点のことで、属性にあったような"耐性"にあたるものはない。そのため、敵の特性を突けば有利になるのはもちろんだが、突けなくても不利になるわけではない。本作のバトルは、この特性が示すように、「これをしないと勝てない」といった複雑さや縛りがほとんどない。いわゆる必勝法と言えるほどの決まった攻略法はないので、プレイヤーは自分好みのスタイルで戦えるというわけだ。こうした自由度の高さと、そこから生じる成長の実感具合が、また格別であった。

絆を守るストーリー

本作のストーリーは、アスベルたちが出会いと友情を育む少年時代と、それぞれが離ればなれになって成長したのち再び出会ってともに戦う青年時代という、ふたつの時代を描いている。別れと再会を経て変わりゆくアスベルたちの関係性は、大きな見どころのひとつだ。結んだ絆が断ち切られてしまったり、すれ違って結び直せなくなったり、あるいは何ひとつ変わっていなかったり……。きょうだい、幼なじみ、友人、親子など、アスベルたちを中心に、さまざまな人間模様が展開していく。本作では根がマジメなキャラクターが多く、クセが強かったりエキセントリックな人物はあまりいないのも特徴で、すんなりと感情移入することができる。

結末に至るまでのストーリーも、複雑さや陰鬱な雰囲気はあまりなく、純粋に先が気になる展開が続く。そのボリュームは、シリーズの中でもとくに長いほうではないが、サブイベントやチャットで描かれるエピソード、雑談を通じて、世界とキャラクターの深掘りが楽しめるようになっていた。その充実ぶりは、ストーリー本編を補完して余りあるほどだ。

なお、マジメなキャラクターたちによる硬めのストーリーがくり広げられていくぶん、サブイベントやチャットでふざけ出すと止まらない。その筆頭が、サブイベントの"シェリ雪姫"で、多くのプレイヤーが度肝を抜かれたことだろう。このイベントが好評だった影響もあるのか、本

作の後に発売された「イノセンスR」や「ハーツR」でも同様に、童話をモチーフとしたトンデモない内容の演劇イベントが追加されている。

ビジュアル面でも大きな変化があった。本作では、フィールドや街の建物などが、従来のようにキャラクターに対してデフォルメされたサイズではなくなり、よりリアルな造形となっているのだ。「ヴェスペリア」のバウルのように巨大な空飛ぶ生き物や乗り物は、そのルールで描写すると画面内に収まらなくなりそうだが、そういった存在は本作以降登場していない。

シリーズの最高峰をさらなる高みへ導いた"エフ"

Wii版の発売から約1年後、プレイステーション3で「グレイセス エフ」が発売された。グラフィックのHD画質対応はもちろんのこと、本編のエンディングから半年後の出来事を描いた新シナリオが追加されたり、さまざまな要素の追加や細かい改善も施されていた。結果として、Wii版を上回るセールスを記録することになる。 また、「グレイセス エフ」はバトルにおいても、キャラクターの強みを伸ばす新要素"アクセルモード"が追加された。これを使用するには本編後の新シナリオで特定のスキルを習得する必要があるため、本編で使えるのは2周目以降だったが、この要素によって、パスカルやシェリアといった、比較的扱いが難しかったキャラクターの使い勝手が向上。とくにやり込み派のプレイヤーから歓迎されていた。

「ふふ……あははは！
あなた方はいわば名もなき端役」（エメロード）

「……そうだ。俺たちは必ず帰ってくるんだ……。リチャードもソフィも失わずに……。全てを守りたいと思うのは、そんなに無理な事なのか……？」（アスベル）

「じゃあ わたしがアスベルを守る」（ソフィ）

「そろそろカニタマの祝日を作ってもいいと思うの」（ソフィ）

「女は黙って焼き鳥丼！」（シェリア）

「アスベル、約束するならゆびきりしないと」（シェリア）

「いぇーい!! やったー!!
トロピカルヤッホ〜ゥイ!!」（パスカル）

「裏切ったなあああっ！」（リチャード）

「彼女は願った！ このモテ期にモテておきたいと！」（エメロード改）

「お前は今日から
俺の本当の家族になるんだ」（アスベル）

「カーツは今でもオレの友だ。
オレのその思いは、
何があろうと揺らぐ事はない」（マリク）

「ともだち……ィィィイイ」（リチャード/ラムダ）

「俺がお前の手を取るだけだ。どちらが先かなんて関係ない。手はつなぐ事に意味があるんだから」（アスベル）

シリーズ15周年記念作品。藤島康介氏、いのまたむつみ氏の両名をキャラクターデザインに初めて同時起用し、なおかつ"ダブル主人公"を打ち出した。テーマソングに浜崎あゆみさん、アニメーションムービー制作にufotableを起用するなど、布陣からして多くの挑戦が盛り込まれている。バトルも大きく変わり、ふたりのキャラクターの連携がカギとなった。

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ エクシリア	PS3 2011年9月8日	揺るぎなき信念のRPG

キャラクターデザイン：藤島康介、いのまたむつみ
テーマソング：「progress」（浜崎あゆみ）

シリーズ15周年を迎えて大胆にシステムチェンジ

第1作の発売から15年。これまでシリーズを支えてきたキャラクターデザイナー、藤島康介氏といのまたむつみ氏が同時に参加し、メインのキャラクターを3名ずつデザインするという初めてのコラボレーションが実現。さらに、テーマソングは国内外で圧倒的な知名度を誇っていた浜崎あゆみさん、アニメーションムービー制作は気鋭のufotableという陣容で、節目を飾るうえでこのうえない話題性をもって本作は登場した。

こうして従来のファン以外からも注目を集めた中で、それまでの作品で定着してきたさまざまな要素を本作ではいったん封印し、新たな方向へと舵を切ったことでも多くのファンを驚かせた。まずは、シリーズ初のダブル主人公制の採用だ。プレイヤーは、藤島康介氏がデザインした男性主人公ジュードと、いのまたむつみ氏がデザインした女性主人公ミラのいずれかひとりを選び、その視点でストーリーを進めていくことになる。このふたりはともに旅をするので、ストーリーの基本的な流れは同じなのだが、イベントによっては視点だけでなく、内容や演出が異なるシーンもあった。

なお、本作では「ラタトスクの騎士」のほか、歴代作品のサブキャラクターのデザインも手掛けてきた奥村大悟氏がアートディレクターを担当。画風の異なるいのまた氏、藤島氏のデザインを本作で自然に共存させている。また、CGのモデルも、従来より頭身を高め、もとのデザインにいっそう近いテイストを実現。このスタンスは、以降の作品にも受け継がれている。

ペアでの共闘に主眼を置いた新たなバトルシステム

本作のバトルは、ふたりひと組で連携しながら戦う"リンクモード"が導入されている。リンクした相手のキャラクターは、挟み撃ちを狙ったり、敵の攻撃から庇ったりと、操作キャラクターをサポートするように動いてくれる。そのため、攻撃のコンボを従来以上につなげやすくなった。もちろん、単独でも問題なく戦えるが、ふたりで協力して放つ強力な"共鳴術技"も用意されており、うまく連携すれば効率よく大ダメージを与えられるので、この爽快感を積極的に味わわずにはいられなかった。一方で、「グレイセス」で採用されていた特性やCC、スタイルシフトといった要素は、より簡略化されたり、なくなったりしている（ただし、おなじみのTP制は復活した）。そして本作から、バトルの最中でも前線のメンバーを控えの仲間と入れ替えることが可能になった。これにより、初見の強敵相手でも柔軟に戦いやすくなったのだ。

さらに本作では、レベルアップ時に各種パラメーターが成長しない。その代わりに"GP"が獲得でき、それを"リリアルオーブ"に使用することで、パラメーターアップや術技、スキルの習得を図るという仕組みになっている。どの能力を伸ばすか、どの術技やスキルを早く習得するか……といった成長の方針を、自分ですべて決められるのだ。レベルを上限まで成長させればすべての要素を獲得できるようになっているので、取り返しがつかない仕組みでもない。

ショップ関連のシステムも、大きく変わった要素のひとつ。本作では基本的にすべてのお店が最初は同じものを売っている。しかし、各地のショップで素材を納品したりお金を費やすなどして一定の成長ポイントを獲得すると、"ショップレベル"が上昇。これに応じて新たな商品がラインナップに加わったり、値引きなどの特典が受けられる仕組みが用意されていた。

揺るぎなき信念と天然系

シリーズのオリジナルタイトルにおいて、ダブル主人公制が初なら、女性が主人公になったのも初めてである。そんなミラは、まさに本作の固有ジャンルである"揺るぎなき信念"の持ち主であり、ストーリーは基本的に彼女の行動に引っ張られる形で動いていくことになる。また、ミラは通常時は少々天然系のキャラクターでもあり、道中のイベントやチャットでは何かと和ませてくれるのも魅力だった。パーティメンバーは、ある人物の行動を除けばおおむね良識派揃いで、立ち位置がわかりやすい面々となっている。一方、敵方やサブキャラクターはかなり尖った個性を持つ者が多かった。敵勢の幹部である"四象刃"がその筆頭で、愛着が芽生えてしまったプレイヤーも少なくない。

他作品とのつながり

本作のエンディングから1年後の世界を舞台にした続編「エクシリア2」が、2012年に発売された。主人公はジュード＆ミラとは別の人物になり、ジュードたちメインキャラクター6名を含む計8名がパーティメンバーとして引き続き登場する。また、同じ開発チームが続けて取り組んだ作品であるため、これまでの続編（「デスティニー」と「デスティニー2」、「シンフォニア」と「ラタトスクの騎士」）と比べて、設定やシステムなどの共通点は多くなっている。両作品をプレイすれば、この世界の全貌や、気になる仲間と敵の"その後"がわかるのだ。

「僕はまだ弱くてちっぽけな人間だよ。だけど、いつか強くなってみせる」(ジュード)

「お節介、お人よしって言われちゃうけど、放っておけないから」(ジュード)

「あれま、俺に助けられて、すっかり俺のトリコになったか」(アルヴィン)

「一人で生きていくのが辛いのなら、共に生きよう」(ミラ)

「……私には成し遂げなければならない使命がある。たとえお前を捨て置いても、だ」(ミラ)

「できるできないじゃない……やるかやらないかだよ」(ジュード)

「私達の未来は、想像できないくらいすばらしい可能性に満ちていると信じている」(ミラ)

「次にもし裏切ったら、迷わずお前の剣を俺に突き立ててくれてもいい」(アルヴィン)

「99、100……うふふふふっ 1、2、3、4……」(エリーゼ)

「ほら、遠慮せずに。ジジイのヒゲは嫌いですか？」(ローエン)

「男の子なんだから、もっとこう燃えてきたぜー！みたいのないの？」(レイア)

「確かにジジイの時間はとても貴重。立ち止まってはもったいないですね」(ローエン)

前作のラストから1年後を舞台とした続編。前作の主要キャラクターも引き続き登場する。主人公のルドガーなど、本作で新たに登場するキャラクターのデザインは奥村大悟氏が担当。ストーリーは章立ての構成で、“分史世界”と呼ばれるパラレルワールドと現実世界を行き来することになる。主人公の“借金返済”などもユニークなシステムだった。

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ エクシリア2	PS3 2012年11月1日	選択が未来を紡ぐRPG

キャラクターデザイン：藤島康介、いのまたむつみ、奥村大悟
テーマソング：「Song 4 u」（浜崎あゆみ）

結末を左右する“選択”

“選択が未来を紡ぐＲＰＧ”と銘打つ通り、本作では主人公ルドガーが“選択する”ことが重要なテーマとなっている。プレイ中にしばしば選択肢が現れ、そこで選んだ内容によって次にルドガーが取る行動が変わってくるのだ。シーンによっては、制限時間がある選択も……。そのほとんどは、ストーリーの展開や結末に影響するものではないが、直後の会話内容や、仲間たちからの好感度を変動させたりする。

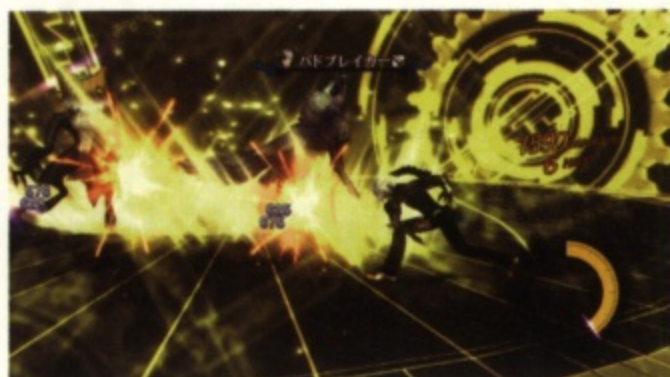
これまでのシリーズ作品におけるプレイヤーは、主人公たちが織り成すストーリーや、その世界を（ある意味では）見守る立ち位置だった。しかし本作では、ルドガーをプレイヤーの“分身”として操作し、プレイヤーの意思でストーリーが変わっていく感覚が強くなっている。何より重要なのはエンディングに関わる選択だが、細かいところでは、冒頭の選択肢で「ユリウス」と返すか「兄さん」と返すかで、ルドガーの兄ユリウスへの呼びかたが以降もずっとそれになるという演出もあった。このシステムは、シリーズのありかたについても一石を投じた新要素だったと言えるだろう。主人公＝プレイヤーの意思でストーリーが動くという仕組みは、後の「ゼスティリア」でも形を変えて登場する。

また、主人公のルドガーはプレイヤーの分身に位置付けられているため、イベントシーンではほとんどしゃべらない。これもオリジナルタイトルでは初の試みで、ルドガーと言えば“寡黙な青年”のイメージを抱くが、チャットやサブイベントを見るかぎりは仲間とよくコミュニケーションを取っており、ノリも悪くない。さらに２周目以降のプレイでは、ルドガーが選択肢などのセリフをしゃべるというお楽しみまで用意されていた。そんな背景もあってか、本作の発売後に行われた“『テイルズ オブ』キャラクター人気投票”第７回（2014年）では、ルドガーが初登場で１位に輝き、以降も上位の常連となっている。

前作を踏襲しつつも遊びやすく進化したシステム

本作のシステムは、基本的には「エクシリア」のそれを受け継いでいるが、より遊びやすくなるように一部が変更、改良されている。

バトルでは、特定の術技でしか出せなかった“共鳴術技”に新たな要素が追加され、特定の術技以外で出せる“コモン共鳴術技”と、従来の“ユニーク共鳴術技”の２種類に。コモンの実装により、共鳴術技がいっそう使いやすくなった。そして、ルドガー専用の能力として“変身”が登場。条件を満たすと“骸殻”が使えるようになり、それによって特殊なフィールドに移行し、無敵状態のルドガーが敵を蹴散らしていくという、圧倒的な気持ちよさが魅力の新要素だ。また、“弱点属性連携”システムも、活用次第で大きなダメージを狙える奥深さがあった。

成長システムにも変更が加えられた。今回は、前作の“リリアルオーブ”がマイナーチェンジし、術技やスキルに用途を限定した“アローサルオーブ”へと変更。レベルの上限も200まで伸び、キャラクターの育成が非常にやりやすくなった。ショップの仕様も従来の作品と同様のものに戻り、進行に合わせて街ごとに異なるラインナップが並ぶようになっている。投資の手間が減ったぶん、やり込み要素ではなくなったものの、利便性の向上はプレイヤーにも歓迎された。その代わりのやり込み要素というわけではないが、各地にいるネコを集めるという遊びも登場。なかにはじつにユニークな見た目のネコもいた。

新風を吹き込みながら緻密に練られたストーリー

ストーリーは前作と地続きではあるものの、基本的には独立しており、前作を未プレイでも楽しめる。アニメーションムービーなどの演出にも前作同様に力が入っており、見応えは十分。全体が章立てで構成され、章ごとに“キャラクターエピソード”として登場人物たちの深掘りが行われているのも特徴だ。「レジェンディア」や「ラタトスクの騎士」と同様、章立てによって全体のテンポが上がり、サクサクと楽しみやすい。なおかつ、本作は丁寧に張り巡らされた伏線をしっかりと回収していく、味わい深い展開が用意されている。結末は話題を呼んだが、ストーリーへの評価は総じて高い。

そのほか、本作ならではのユニークなポイントとして、序盤でルドガーが巨額の借金を負い、その返済に追われてしまうという境遇が挙げられる。その経緯も借金額も理不尽さを感じさせるのだが、返済を巡る人間関係や、お金稼ぎの戦略など、これまでになかった要素となり、とくにシリーズファンにとっては新鮮な主人公像として映ったかもしれない。同様に、新要素として親密度のシステムが導入されているが、これはあくまでもアイテムの獲得やチャットなど、本作を楽しむためのサブ的な仕組みとなっている。「シンフォニア」のように終盤の展開に影響するものではないので、これから本作を遊ぶという人は、あまり難しく考えることなく気軽に仲間と接するといいだろう。

「エルとルドガーはアイボーってこと！」（エル）

「王とは、自分自身すら捨てねばならぬ孤独な者なのだ」（ガイアス）

「けど、住んでるのはリーゼ・マクシアもエレンピオスも同じ人間だ。自分たちを特別と思ってる人もいれば、他人を見捨てられないお人好しもいる」（アルヴィン）

「これは、僕が乗り越えなきゃいけないことなんだ」（ジュード）

「私は、お前と一緒にカナンの地へ行く。私のなすことを見届けて欲しい」（ミラ）

「これくらいでくじけてたら、エルのお姉さんになれませんもんね！」（エリーゼ）

「私は、もう逃げません。すべてを賭けて、なすべきことをなします」（ローエン）

「ちーがーうー！ 新聞記者！ 真実を追究する誇りある仕事なんだから」（レイア）

「だって、お腹すいちゃったんですもの」（ミュゼ）

「ROCK'N ROLL―!!」（ティポ）

「エルも約束する！ もうウソつかないし、トマトだって食べる。ルドガーが助けてくれたこと……スープの味も、ぜったいわすれないっ！ 本当……本当だから――」（エル）

「嫌なんだ、ミラが傷つくの……。誰にでも……こんなこと、しないよ？」（ジュード）

「ただの精霊です。お気になさらず」（ミュゼ）

「仏恥義理（ブッチギリ）でいくぞ、ルドガー!! 遅れるなよ!!」（ガイアス）

「気にするな。弟のわがままにつきあうのも、案外悪くない」（ユリウス）

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ゼスティリア	PS3 2015年1月22日	情熱が世界を照らすRPG

キャラクターデザイン：藤島康介、いのまたむつみ、奥村大悟、岩本稔
テーマソング：「White Light」（Superfly）

シリーズの20周年記念作品。藤島康介氏、いのまたむつみ氏、奥村大悟氏、岩本稔氏の4名がキャラクターデザインを担当。目には見えない神秘的な存在"天族"が語り継がれている世界を舞台に、人間の青年スレイたちが雄大な世界を旅する。アニメ制作は引き続きufotableが担当し、後にテレビアニメ化もされるなど、ゲーム以外の展開も話題に。

そこはかとなく感じられる"情熱"と"冒険"感

"正義"や"信念"といった、人の心に関わるテーマを掲げてきた『テイルズ オブ』シリーズ。それは本作においても同様だが、"zest（情熱、熱意）"という言葉を由来とするタイトルの通り、今回はより根源的な、何かを成し遂げるための力となる"情熱"を、真正面から描くことが志向された。主人公のスレイは、一見するとそれほど熱いタイプには見えないかもしれないが、「古代の歴史には人と天族が幸せに暮らす知識が眠ってるって信じてるから」と、世界中の遺跡を旅することになる彼の行動や生きざまには、穢れなき情熱がたぎっている。

そんな彼が、自分を育ててくれた天族の集落から初めて外に出たとき、世界の雄大さをその全身で実感する。そんな冒険感を演出したのが、本作でさらなる進化を遂げたアウトフィールドの広さだ。従来の作品は、基本的には"街道"に沿って街やダンジョンなどの間を移動するものだったが、本作はそうではない。どちらかと言うとオープンワールドのような雰囲気に近く、しかも敵と遭遇すると、接触したその場でバトルが始まるというシリーズ初の演出も取り入れられた。従来であればバトル専用のマップに切り換わったのに対し、本作では、敵と接触した場所によっては当たり判定のある障害物や高低差がある状況下で戦うことになるのだ。そんなバトルと、これまで以上に多彩なマップアクションを駆使しながらギミックを解いていくフィールド探索が、冒険の大きな醍醐味となる。探索に"同行"する仲間を選ぶと、フィールド上をスレイと一緒に歩く姿を見ることができるという演出も、シリーズ初であった。

仲間と"融合"して戦う

本作のバトルシステムは、"フュージョニックチェイン リニアモーションバトルシステム"と名付けられた。その肝となるのが、人間のスレイと天族の仲間がフュージョン（融合）して戦う、"神依"という新要素。水、火、地、風といった固有の属性を持つ仲間との神依化を行うことで、その属性にふさわしいさまざまなアクションをくり出せるようになる。この点、「グレイセス」の"スタイルシフト"に近い戦略性があったが、ある意味、仲間とのコンビネーションをこのうえなく近い距離（というより、ゼロ距離）で感じられるシステムであった。

なお、天族の仲間と神依化できるのは、スレイだけではない。もうひとり、ストーリーの中盤からパーティに加わるロゼも、その能力を発揮するようになる。ふたり揃って神依化すれば、その総合火力はかなりのもので、ド派手な演出も相まって爽快感はバツグンだったが、その反面、バトルフィールドにいる人数が半減することになるので、通常形態と神依化をうまく使い分ける状況判断も求められた。

ゲームとアニメで重厚に展開

本作は、「ジ アビス」以来となるテレビアニメ化も果たした作品である。ゲームの発売から約1年半後に放送が始まった「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」では、ゲームの世界観やキャラクターなどの設定を踏襲しつつ、ストーリーの構成に大きく変更が加えられている。ゲームからさらに出番が増えたり、アニメならではの描写で魅力がいっそう掘り下げられたキャラクターもおり、ゲームをプレイ済みの人でもさまざまな発見がある仕上がりとなった。

なお、ゲーム版、テレビ版のどちらも、前作に引き続きufotableがアニメ制作を担当している。ゲーム版の発売直前には、本編ストーリーのプロローグ（スレイが旅立つまで）を描いたスペシャルアニメ「テイルズ オブ ゼスティリア 〜導師の夜明け〜」がテレビ放送された。こちらはゲームのストーリーに忠実に作られており、発売直前のプロモーションも兼ねた大掛かりな施策となった。「エクシリア」以降のオリジナルタイトルで第一級のアニメを作り続けてきたufotableの力が、これまで以上に余すところなく発揮された作品と言えるだろう。

タイトルロゴにもある"ドラゴン"

ちなみに、"ドラゴン"という存在にひとつの焦点が当たるのも、『テイルズ オブ』シリーズでは本作が初。ドラゴンにまつわる設定や、神依などのキーワードは、つぎのオリジナルタイトルとなる「ベルセリア」でも登場しており、両作品を遊ぶとそのつながりが見えてくる。それについては後述するが、どちらを先に始めてもストーリーを楽しむうえでは問題ない。

「オレは「導師」になる！ この身を君の器として捧げ、宿命を背負う！」（スレイ）

「……言っておく。邪魔だけは許さん。たとえお前が導師であったとしてもだ」（デゼル）

「悪なら殺る。
それが風の骨だよ」（ロゼ）

「スレイは目を見れば大抵わかる」（ミクリオ）

「スレイの仕事は生かすこと。あたしの仕事は殺すこと、でしょ？」（ロゼ）

「お願いです！ ひとりで全部背負おうとしないでください」（ライラ）

「どうしてちゃんと言わないの？
バカなの？」（エドナ）

「それに、殺す事で救えるヤツも……いるかもよ？」（ザビーダ）

「だから終わらせてやるのさ。そいつの誇りのために」（ザビーダ）

「……よかろう。真の孤独をくれてやる」（ヘルダルフ）

「私はずっと待っていました。穢れを生まない純粋で清らかな心を持ち、私の声が届く者が現れるのを」（ライラ）

「ライラ……オレ、世界中の遺跡を探検したいんだ。古代の歴史には、人と天族が幸せに暮らす知識が眠ってるって信じてるから」（スレイ）

「勝手に旅に出て！ 勝手にドラゴンになって！ ワタシが、どんなに寂しかったか――」（エドナ）

「エドナにちょうだい♪
おじたまの❤ は〜や〜く〜❤」（エドナ）

「けど、気付いたんだ。私の本当の答えに。私は政治家としてだけじゃない、王族としても、騎士としても、女の子としても、みんなの仲間としても生きたいんだって」（アリーシャ）

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ ベルセリア	PS3 PS4 2016年8月18日	君が君らしく生きるためのRPG

キャラクターデザイン：藤島康介、いのまたむつみ、奥村大悟、岩本稔
テーマソング：「BURN」（FLOW）

オリジナルタイトル初の単独女性主人公となったベルベットを中心に、"感情と理（ことわり）"のドラマを描いた作品。前作「ゼスティリア」に引き続き、藤島康介氏、いのまたむつみ氏、奥村大悟氏、岩本稔氏がキャラクターデザインを担当。発売前の情報や、発売と同時期に放送されたテレビアニメで「ゼスティリア」との関連性が示唆され、真相が注目された。

激情を抱えた主人公

これまでのシリーズにおいても、肉親や故郷を奪われるなどの理由で、主人公やその仲間が"復讐"のような感情を抱くシーンはあったが、本作ほどそれを真っ向から、苛烈に描いた作品は類を見ない。かつて信じていた相手によって、最愛の弟を奪われてしまった主人公のベルベットは、ときに強い復讐心を剥き出しにしながら仇敵を追う、激情型の女性である。本来は、笑顔の似合う心やさしい姉だったのだが、だからこその豹変ぶりを痛感させるほどの悲劇が彼女を襲ったのだ。本作の舞台となる世界は、"理"を貫くことで秩序と平和をもたらさんとする王国が執政を行っており、その象徴的存在である"救世主"こそが、復讐に燃えるベルベットの標的となる。秩序を求める側にも正義はあるのだが、たとえ世界のルールを頭では理解していても、本当にそれが正しいのか、どうしてそのために犠牲が生じなければならないのか。私たちが生きる現実世界にも通じるそういった思いを、本作は"復讐"というベルベットの行動原理からストレートに描き出していく。

なお、「エクシリア」から始まった、キャラクターデザイナーの藤島康介氏といのまたむつみ氏がともに参加する体制は、本作においても同様。さらに「ゼスティリア」からは、奥村大悟氏と岩本稔氏も加わった計4名でメインキャラクターのデザインがなされている。ベルベットはいのまたむつみ氏によるものだが、女性のキャラクターが単独で主人公となるのは、じつは「ベルセリア」がオリジナルタイトルで初であった（「エクシリア」のミラは、ジュードとのダブル主人公という立ち位置）。一方、ベルベットが追う"救世主"は藤島康介氏がデザインしており、宿命の対峙を引き立たせている。

シリーズの伝統を大胆に変更

バトルに目を向けると、かつて「ジ アビス」で革新をもたらした"フリーラン"自体にも、さらなる変化が起き、これに伴って術技などを発動する操作性も大きく見直された。「ゼスティリア」までは、バトル中にプレイヤーがカメラの操作を行うことはなく、左スティックと〇または×ボタン（プレイステーション系ハードの場合）を組み合わせて術技を発動していたが、「ベルセリア」ではその伝統をあえて踏襲していない。プレイヤーは左スティックを倒すだけでフリーランを行えるようになり、右スティックではカメラを自在に操作可能。術技は、△、□、〇、×の各ボタンに好きなものをセットして発動するというスタイルに変わったのだ。メニュー画面にて、さまざまな術技を発動したい順番でセットしておけば、強力なコンボを簡単にくり出すこともできる。これは、テクニカルな操作が苦手な人への配慮でありつつ、発動させる順番によっては連携補正のボーナスがつくなど、やり込みの余地もしっかりあった。

ちなみに「ゼスティリア」では、狭い場所で敵と遭遇した場合など、プレイヤーが自分でカメラを操作したいと感じる状況もあった。「ベルセリア」でも探索からバトルへのスムーズな移行は重視しつつ、操作体系を一新したことで、快適に遊べるカメラも実装に至ったのだ。

本作ではさらに、キャラクターの気力・霊力である"ソウル"が戦いの要になる。パーティキャラクターは各々がソウルを持っており、その数が多いほど、術技を連携させる回数を増やすことが可能。敵を倒したり、状態異常を付与するなどして敵からソウルを奪い取ることもできるので、上手に立ち回るほど有利に戦える。また、ベルベットは、左手が敵（業魔）を喰らう"業魔手"と化しており、普段は包帯で隠しているその力を解放すれば、"喰魔状態"となって激しい攻撃をくり出せる。これは"ブレイクソウル"と呼ばれる特別なアクションで、ソウルを消費して発動する。キャラクターごとに異なるブレイクソウルの使い分けも重要だった。

遠い時代に思いを馳せて…

本作の舞台となる"ウェイストランド"は、その中央にある大陸が「ゼスティリア」で登場した"グリンウッド"と呼ばれるようになる遥か昔の世界である。と言っても、両作品で広がる景色は大きく異なっており、街や自然などの地名にも共通するところはとくにない。その一方で、「ゼスティリア」で登場した特別なドラゴンとの関連を感じさせる天族のキャラクターや、意外な形でストーリーに絡んでくる"神依"など、両作品を知っていると味わいがさらに増す要素も散りばめられていた。遥か先の未来を想起させるような文化や自然が見られる場所もあるので、興味があれば、ストーリーを追うついでに寄り道してみるのも楽しいだろう。

また、本作が発売される前月からテレビ放送が始まったアニメ「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」では、オープニングにベルベットの姿が映り、こちらも話題を呼んだ。そして「ベルセリア」の発売と重なるタイミングで放送された第5話、第6話では本作の序盤のストーリーが描かれており、前作と同様、ゲームとアニメが連動する施策に力が入れられていた。

「あたしはあきらめない。何度だって、あいつらに喰らいついてやる」（ベルベット）

「鳥はただ、自分が飛びたいから空を飛ぶんだ！！」（ベルベット）

「業魔だからじゃない。悲しまないのは、俺たちが剣士だからだ」（ロクロウ）

「死神に保証して欲しいか？」（アイゼン）

「どんな形であれ、諦めずに挑み続けることで道は拓けるものだ。面白い。「表」を出してやる」（アイゼン）

「他人にとってはどーでもいい願いにも、決して譲れぬ“生きる証”があるんじゃ！」（マギルゥ）

「鳥は、飛ばなきゃならないんだ。だって、空を飛べる翼をもってるんだから。僕にだって弱いけど翼がある。だから、今飛ばなきゃダメなんだ！」（ライフィセット）

「私は、本当のことを知りたいんです。自分に恥じない生き方をするために」（エレノア）

「私は、世界の痛みをとめなければならないのだ」（アルトリウス）

「けど、ベルベットは僕に名前をくれた！ 羅針盤をもたせてくれた！ 僕が生きてるんだって教えてくれた！ だから僕は！ 僕のためにベルベットを守るんだっ！」（ライフィセット）

「今ここに、その剣がある。私は誓おう！ 我が体と命を、全なる民のために捧げることを」（アルトリウス）

TALES of ARISE™
テイルズ オブ アライズ

GAME DATA

タイトル	対応機種・発売日	固有ジャンル表記
テイルズ オブ アライズ	PS5 PS4 XSX XB One PC 2021年9月9日	心の黎明を告げるRPG

キャラクターデザイン：岩本稔
テーマソング：【OP】「HIBANA」（感覚ピエロ）
【劇中歌／グランドテーマ】「Hello, Again ～昔からある場所～」（絢香）、
「Blue Moon」（絢香）

約5年ぶりに登場した家庭用ゲーム機向けのオリジナルタイトルにして、25周年を迎えたシリーズの新境地。シリーズおなじみの要素を踏襲しつつも、本作ならではの表現をふんだんに取り入れ、新時代のRPGらしいテイストを志向した。キャラクターデザイナーを務めた岩本稔氏は、本作で初めて、メインキャラクター全員のデザインを手掛けている。

約5年ぶりの登場となったオリジナルタイトル

オリジナルタイトルの完全新作が登場するのは、「ベルセリア」以来、じつに約5年ぶりとなった本作。これまで、毎年どころか年に複数のオリジナルタイトルが出ていた時期もあれば、2年ほどのブランクを経て発売されたケースもあるが、本作ほどファンが首を長くすることになったのは初めてであった。もちろん、その間にも「ザ レイズ」や「クレストリア」など、スマホ向けのタイトルは積極的にサービスが展開されており、話題には事欠かなかったが、そんななかで"満を持して"発売されたのが、シリーズの25周年を飾る本作である。

いざ冒険を始めると、相応の時間を要した理由なり、成果なりが感じられたプレイヤーも多いのではないだろうか。まずは、前作からさらに美しさと臨場感を増したグラフィックだ。本作の特徴として、いわゆるフォトリアル志向の表現ではなく、"アトモスシェーダー"と名付けられた独自の技術を使い、きめ細かな水彩画の世界に入り込んだかのようなアートスタイルを実現している。これまでのシリーズを振り返ってみると、イラストやアニメ寄りのキャラクターデザインが受け入れられてきた経緯があり、日本はもとより、こういった作風に惹かれた海外のユーザーをも取り込んできた。その一方で、この5年の間にプレイステーション5やXbox Series X/Sといった新世代のゲーム機が登場し、目の肥えたユーザーがより豪華なグラフィックを求める流れも続いていた。"いまの時代"にふさわしく、なおかつ『テイルズ オブ』シリーズらしい表現を追求した結果が、今回のアトモスシェーダーなのだ。キャラクターのみならず、背景のグラフィックについても、遠くに見えるものは敢えてボカしたり、ディテールや色彩を落とすなどして絵画的な解釈を行っている。逆に、カメラに近いもの（キャラクターなど）には繊細で質感を感じさせる表現が織り込まれ、シーンをドラマチックに演出する。キャラクターがじつに豊かな感情起伏を見せる本作のストーリーに、おのずとじっくり浸れるはずだ。

他人事ではない世界のありよう

"いまの時代"に向けて、という観点では、ストーリーにおいてもそういった側面が感じられるかもしれない。本作の世界は、支配者層である"レナ人"と、搾取される側である"ダナ人"という2つの立場で大きく分断されている。序盤の舞台となる地域では、主人公のアルフェンを含むダナ人が奴隷のごとく重労働を強いられており、息絶えた同胞があちこちに横たわっている光景も珍しくなかった。そんなアルフェンの日々は、レナ人の女性シオンと出会ったことで転機を迎える。そして、なぜか同胞のレナ人から追われていたシオンと共闘し、この地域を支配していたレナ人の勢力を撃破することに成功するのだが……。ほかの地域でも同じような悲劇が起こっているかもしれない現状を変えるべく旅立ったアルフェンは、やがて、地域ごとに異なるレナ人とダナ人のさまざまな関係性、価値観、境遇を知ることになり、当初抱いていた思いにも変化が生じていく。そのストーリー展開は、いまの時代を生きる我々の世界と照らし合わせてみると、きっと重なる部分も見出せることだろう。これまでのシリーズにもそういった要素はあったが、本作もまた、この時代だからこそ響くものがあるかもしれないアルフェンたちの冒険が、最後まで見逃せないのだ。

そんな本作への評価は高く、各国のゲームがノミネートされたThe Game Awards 2021では、Best Role Playingを受賞。本作がチャレンジしたグラフィック表現やストーリー展開が、日本のみならず海外でも広く受け入れられたことは、これからのシリーズの可能性を照らす、ひとつの光になるのかもしれない。

華麗に避けて、ド派手に叩く

バトルシステムに目を向けると、こちらは見た目こそ派手さを増したが、シリーズの正統進化と言っていい仕上がりになった。本作で特徴的なのは、バトル中の行動によってどんどん溜まっていくブーストゲージの存在。キャラクターごとに用意されているこのゲージを満たすと、任意のタイミングで"ブーストアタック"と呼ばれる固有の攻撃を発動できる。その性能は、範囲内の敵をのけ反らせたり、宙を舞う敵を撃ち落としたり、敵の防具や突進を無効化したり、術の詠唱を強制的に中断させたりと、ふさわしい局面で使えば効果抜群なものばかり。バトルに参加しているメンバーはもちろん、控えの仲間のゲージもどんどん溜まり、ブーストアタックを発動する瞬間だけバトルに呼び出すこともできてしまう。さらに、敵の攻撃をかわしたり、背後を取るといった"回避"アクションも本作では重要かつ簡単操作で行うことができ、慣れれば敵の動きを見切って一方的に叩くことも可能だろう。難易度調整やオート機能といった配慮も充実しているので、誰もがきっと、この冒険を最後まで見届けることができるはずだ。

「人の言葉には耳を傾けろ。だが流されるな」（ジルファ）

「死ぬためにしか生きられないなんて……そんな奴隷みたいな生き方、あってたまるか！」（アルフェン）

「出会わなければよかった。……こんな思いをするくらいなら……！」（シオン）

「俺の意志は俺のもの。それで守りたい者を守る。俺はそう信じる」（ロウ）

「あんたの意志なんかどうでもいい。
ダナかレナかもどうでもいい。
ただ罪を罪として償わせる……それだけだよ」（リンウェル）

「親父とお袋の子として、恥ずかしくない男になる。なってみせる」（ロウ）

「もうひとり道連れはいらないかと思ってな」（キサラ）

「笑うなら一緒に笑おう。泣くなら一緒に泣こう。皆でだ、独りでなく」（アルフェン）

「訓練中は私のことを教官と呼べ！！」（キサラ）

「客に招き返されれば応じるのが礼儀というものか」（テュオハリム）

「その続き、<荊>のいないところで聞かせてもらうわ」（シオン）

「失う前にそれを言ってやれなかったこと、それこそが俺の最大の“過ち”だ！」（ジルファ）

「でもそうじゃないよ。
私とシオン、違わないよ」（リンウェル）

「男児には、乗り越えなければならない壁がある。その壁を越えたとき、男は漢になる。そして、私はその手助けができる」（テュオハリム）

約1600人のプレイヤーから届いた激アツな回答！

『テイルズ オブ』シリーズ 25周年記念アンケート回答

シリーズファンの思いを掘り下げる、Webで行った25周年記念アンケートの結果を発表。
なかには、"テイルズ オブ フェスティバル"の人気投票とはひと味違う結果も……!?

※有効回答投票数：1633票（男性506票、女性1127票）。集計期間：2021年12月10日〜19日。ファミ通.com（https://www.famitsu.com/）にて募集。

Q01. 最初に遊んだ作品は？

25年の歴史で数多くのタイトルが発売されており、最初に遊んだ作品はまんべんなく分かれると予想された。だが、結果はシリーズ初期のタイトルが多くランクイン。全体的な傾向として、友人や兄弟がプレイしていたから自分も始めたという動機が多く見られた。昔からのコアなファンはもちろん、古きよき名作からシリーズに触れた人も多いようだ。

1位 253票 テイルズ オブ シンフォニア

●父がプレイしていたのを隣で見ていた（さしみん） ●当時のゲーム雑誌でたまたま記事を目にした（なつな） ●姉妹弟4人で遊べるゲームということで、両親からのクリスマスプレゼントに貰いました（セイロン） ●CMが印象的で、兄が買ってきたのを一緒に遊んでいました（さく） ●藤島先生の絵が好きだったから（ミトスの友だち） ●主題歌の「Starry Heavens」を歌番組で聴いて、歌を調べるうちにGC版のOPを見て気になったのがきっかけです（ミル）

2位 247票 テイルズ オブ ファンタジア

●テレビCMを見て一目ぼれでした!!!（ソウソウ） ●友人が闘技場で勝てないからと、コントローラーを渡してきたのがきっかけ（オリカ） ●発売当時の雑誌のしゃべる！ 歌う！ といった売り文句に興味を引かれて（Lycoris）

3位 230票 テイルズ オブ デスティニー

●CMでリンゴを持ったルーティに一目ぼれしました（you915） ●OPの「夢であるように」に惹かれた（おり） ●パッケージのいのまたさんのスタンの目力に惹かれて買いました（りんご） ●リオンに運命を感じた（そうしょくぱんだ）

順位	票数	タイトル
4位	（175票）	テイルズ オブ ジ アビス
5位	（164票）	テイルズ オブ エターニア
6位	（79票）	テイルズ オブ デスティニー2
7位	（64票）	テイルズ オブ ヴェスペリア
8位	（60票）	テイルズ オブ グレイセス ※「グレイセス エフ」も含む
9位	（38票）	テイルズ オブ エクシリア
10位	（32票）	テイルズ オブ リバース

4位以下のコメント●【TOA】アニメから夢中になりゲームを買いました（ひより） ●【TOA】キャラと主題歌、OPアニメが魅力的（きんぎん） ●【TOE】店頭でパッケージを見て、いのまた先生のイラストにとても目を引かれて親にせがんで買ってもらいました（まるる） ●【TOD2】ゲーマーの母親がゲーム屋でOPを見て気に入って買ってきたのがきっかけでした（あかりんご） ●【TOV】ポスター絵のユーリが気に入ったので（栗） ●【TOG】PS3に移植され、キャラやコンテンツが追加されて遊びやすくなったため購入（モニカ） ●【TOG】Wii本体とのセットを誕生日プレゼントでもらった（梨江） ●【TOX】ダブル主人公に惹かれたため（アクア） ●【TOX】両親が主題歌に興味を持って買ってきた（かんらんちゃ） ●【TOR】檜山修之さんが好きで、学校の先輩に「主人公の役をやっているよ」とオススメされたのがきっかけです（お花）

Q02. いちばん長く遊んだ作品は？

首位の「ヴェスペリア」は実績やトロフィーに初めて対応した作品で、やり込みに熱が入ったという声が多かった。僅差で2位につけた「シンフォニア」は、選択肢による分岐など、2周目を遊びたくなる仕掛けを推す声が寄せられた。3位以降も、膨大なお楽しみ要素があった「ジ アビス」や、育成の自由度が高い「デスティニー2」などがランクイン。

1位 235票 テイルズ オブ ヴェスペリア

●衣装称号をすべて手に入れたり、グレード稼いで2周目に行こうと準備するうちにプレイ時間がどんどん伸びていきました（ぽんた） ●好きなキャラの術技使用回数を手動でカンストさせた（Alex） ●ストーリーがおもしろく、Xbox360で3周、PS3とSwitchで1周ずつプレイしたので（オルカ） ●サブイベント、各称号、トロフィーをコンプリートしたい！と思い、実際にやり込めた作品は「ヴェスペリア」が唯一です（くま） ●トロコン目指して頑張った（りさぽん）

2位 232票 テイルズ オブ シンフォニア

●好感度システムがあったため、何周もしてさまざまなキャラのサブイベントを楽しみました（雪） ●ルート分岐がたくさんあり、周回する意味を初めて見出だした（おぱぶ王） ●キャラクターが好きだったから（たろっと）

3位 213票 テイルズ オブ ジ アビス

●やり込み要素がたくさんあったことと、物語がすごく好きだから（白いチーグル） ●1周目では解けない謎があって、考察しながら2周、3周と何回も遊びました（エナガ） ●ラストに尾を引かれて、気が付いたら2周目を始めていた（のり）

順位	票数	タイトル
4位	（117票）	テイルズ オブ グレイセス ※「グレイセス エフ」も含む
5位	（111票）	テイルズ オブ デスティニー2
6位	（72票）	テイルズ オブ エターニア
7位	（60票）	テイルズ オブ ゼスティリア
8位	（59票）	テイルズ オブ エクシリア2
9位	（57票）	テイルズ オブ アライズ
10位	（50票）	テイルズ オブ デスティニー

4位以下のコメント●【TOG】バトルシステムがとにかく好きで、Wii版とPS3版で2周ずつし、防御力が最強のマリクを育成しました（いさもじゃ） ●【TOG】戦闘難易度、シナリオの長さなどがちょうどよく何度も周回した（リマスターもっと出して） ●【TOD2】育成にはまり、スロットを極めるのに非常に時間が掛かった（タツィオ） ●【TOD2】ジューダスの仮面が割れるまで5周して遊びつくした♪（ゆどうふ） ●【TOE】ミニゲームや隠し要素が多くずっと遊んでいた。ポケットステーションもやり込んだ（陸） ●【TOE】借金を楽に返したい！と難しめのポーカーをひたすらやり込み続けました（フユヤRS） ●【TOARISE】戦闘が苦じゃない。イベントでの繊細なキャラの表情や動作を見ていて飽きないし、新たな発見がある（なおり） ●【TOD】ひとり旅やサバイバルモード、隠しブラストキャリバーなど、やり込み要素や周回の意味が大きくハマりました（けい）

Q.03. いままでに遊んだ作品の本数は？

これまでにオリジナルタイトルが19作品、移植やクロスオーバータイトル、さらにはアプリなども含めると70作品以上がリリースされてきた『テイルズ オブ』シリーズ。投票では11タイトル以上遊んだという回答に過半数の票が集まっている。とくに、オリジナルタイトルをほぼ網羅しているという人が多かった。

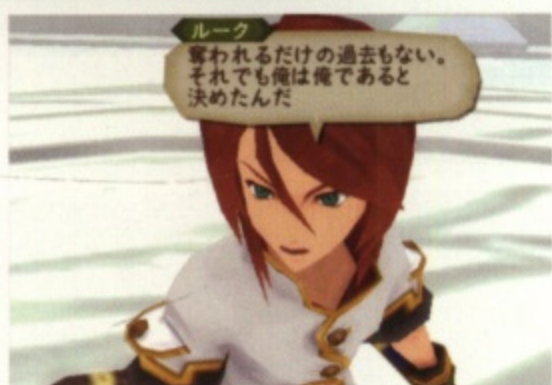
アプリタイトルをプレイ済な人も多数

➡作品の枠を超えた掛け合いや、原作ではありえない展開などが味わえるアプリ系作品。遊んだオリジナルタイトルの数が多いほどハマるはず。こちらは「テイルズ オブ ザ レイズ」のワンシーン。

Q.04. いちばん好きな作品は？

2021年に約５年ぶりのオリジナルタイトルとして発売された「アライズ」が、見事１位を獲得。「これまで自分のなかで一番だった作品を超えた作品になった」など、絶賛する声が多く寄せられた。

⬅「アライズ」はアトモスシェーダーを使った新しい映像表現、爽快感バツグンでアグレッシブに戦えるバトルに加え、読後感がよくハッピーエンドな物語への支持が高い。

➡3位の「ジ アビス」、5位の「シンフォニア」は、どちらもアニメ化されるほどストーリー面での評価がバツグンに高い作品。いずれのシナリオも手掛けた実弥島巧は、いまも第一線で活躍している。

1位　218票　テイルズ オブ アライズ

●王道のラブストーリー、イラストの美麗さ、音楽の優雅さ、キャラひとりひとりの魅力、そしてスタッフの熱、すべてが最高！（kikko）　●操作方法やストーリー、キャラクターがすごくおもしろい！（きんぐ）　●謎が謎を呼ぶ展開で最後まで飽きなかったし、完全なハッピーエンドであることがよかったから（つぐみ）　●戦闘がものすごくやり甲斐があっておもしろかった。これまでバトルシステムの相性の善し悪しがプレイにも響いてきたが、アライズは今までで一番ハマった（熊野聖）　●5年ぶりに『テイルズ オブ』を遊び、グラフィックと演出の進化に驚きました。今までの要素がいくつか刷新されるかなくなっていて最初は違和感がありましたが、続けていくうちにしっくりきました。パーティキャラもみんな好きになりました（m）　●キャラのバックボーンの重さ、それからくる苦悩などがとても繊細に描かれていた。グラフィックやキャラクターの表情がとてもよかった（根暗ッタ）●ひさびさの『テイルズ オブ』で、こんなに楽しめると思ってませんでした。大人になってからの長編ＲＰＧってなかなかハードル高いかなと思っていたのですが、気づけばトロフィーコンプリート、周回まで遊ばせてもらっています。アクション、ストーリー、ＣＧアニメのクオリティーの高さ キャラたちの仲のよさなどなどすべてがツボでした！　最高のゲームをありがとうございます（アキラ）　●ストーリーの重さがまずズシンと胸を締め付けてくるのですが、それを乗り越えていくアルフェン達の成長と絆に泣かされました。戦闘のアクション性も高くてテンポもよく、飽きずに戦えました（マッピー）　●プレイしていて最後までワクワクが止まらなかった。いつもはプレイ動画などを見て結末まで知って、興味持ってからプレイしますが、初めてネタバレなしで本格的にプレイしてクリアした作品でした（ミネラルアイス）　●シナリオも自己犠牲を否定し続ける真っ直ぐなもので、バトルもやりごたえがありました！（かれいど）　●正に継承と進化を遂げたゲームだと思いました。王道ボーイミーツガール最高です！ こんなに後日談が気になる作品は久しぶりです（ぽんか）

2位　209票　テイルズ オブ ゼスティリア

●重々しくリアルに描かれた作風が格好よくて好きだった（ぷぷ）　●キャラがいい。別タイトルだが「ベルセリア」と世界線がつながっているのがよかった（ミクリオから生まれた暗黒物体）　●背中で語るゲーム最高（ハムケツ）　●導師と暗殺者が一緒に旅をするのがある意味熱い（ヨゼフ）　●神依で合体する戦闘システムを考えた人天才。ストーリーも『テイルズ オブ』にありがちな勧善懲悪じゃなくて、深みがあってよかったと思う（レクシシュ）

3位　193票　テイルズ オブ ジ アビス

●被験者とレプリカ、それぞれの「生まれた意味」や立場から、その先の自分だけの「生きる意味」を見出したり見出せなかったり、あるいは失ったりする様子がずっと大好きです（蒔枝）　●一番成長した主人公。途中で見捨てないで最後まで見届けてほしい……（悪くヌェー！）　●キャラ、曲、ストーリー、世界観などすべてがうまく噛み合った作品だった（ういろう）　●敵キャラ（六神将とヴァン）が魅力的だった（たぬきにん）

4位　167票　テイルズ オブ ヴェスペリア

●グッズを買い集め、コミカライズや小説、ドラマＣＤも探して手に入れました！（うぃらーど）　●ダークで大人なみんなの成長を見守る主人公と、いちばん好きなキャラのパティがいるから（さかたん）　●カロルの成長がいい（テオ）

5位　155票　テイルズ オブ シンフォニア

●何十回見ても飽きない、固定観念を覆し続ける奥が深いストーリーと、それに負けないくらい人間的で魅力的なキャラが最高（なめたけ）　●ＯＰ、ストーリー、キャラ、声優が好きだから（のじ）　●「シンフォニア」は私の青春です（米米）

6位　115票　テイルズ オブ グレイセス ※「グレイセス エフ」も含む

●仲のいい家族のような和気あいあいとしたパーティが好きでした。キャラどうしの恋愛要素も微笑ましくて好きだった（ほつこ）　●ラント家最高!!（くるくる）　●称号からなにからなにまで本当にやり込めたから（キャベツグミ）

順位	票数	タイトル
7位	（99票）	テイルズ オブ エターニア
8位	（92票）	テイルズ オブ ベルセリア
9位	（87票）	テイルズ オブ エクシリア2
10位	（61票）	テイルズ オブ デスティニー

7位以下のコメント●【ＴＯＥ】リッドたちと一緒に笑ったり泣いたり、ドキドキしたりして、クリア後の達成感も桁違いでした（ゆらなす）　●【ＴＯＢ】抗いようもない流れに翻弄され、打ちのめされて周囲から爪弾きにされても、キャラひとりひとりが自分の生き方を貫いた、その有り様が物凄くカッコよく見えた（たわし）　●【ＴＯＸ2】心に大きな棘が刺さり、年甲斐もなく号泣し、クリア後も数ヵ月引きずって放心状態でした。「選択」の重みを嫌と言うほど実感させられました（なな し）　●【ＴＯＤ】私を『テイルズ オブ』沼に引きずりこんだ、まさに"運命のＲＰＧ"（ふたチャン）

Q05. いちばん好きなキャラクターは？

あのユーリ、リオンを押さえて見事1位に輝いたのは、「ゼスティリア」でスレイを支えたロゼ。驚きの結果かもしれないが、その男前な性格や、風の骨の頭領としての生きざまなどを理由に挙げる人も多かった。なお、彼女に投票したユーザーの男女比は4：6ほどで、女性からの支持がやや多かった。2位以下の顔触れは、テイルズ オブ フェスティバルの人気投票でも常連だ。

1位 138票 ロゼ(TOZ)

●普段は頼り甲斐のある女の子だけどじつはオバケが苦手な所。あと口グセ（レオ） ●明るくてめっちゃ人懐っこいですね（アイナ） ●風の骨の頭領！ かっこいい！（ヨナーシュ） ●暗殺者なのにジメジメしていない。直観で生きる雰囲気がいい（ヨゼフ） ●ゲーム版とはまた違う、テレビアニメ「ザ クロス」で魅力が深掘りされた彼女のことを好きになった（スイちゃん） ●女の子なのに二刀流で暗殺者ギルドの頭領!! かっこいいです!!（リュエメ） ●普段と神依の見た目のギャップ萌え（メオン） ●人懐っこいのに、やるときはやる（アルセイト） ●暗殺ギルドの頭領なのにオバケが怖いのがかわいい（アデラナ）

「もう遅いぞ？ 助けたこと後悔しても」

2位 103票 ユーリ・ローウェル(TOV)

「世のためだろうがなんだろうが、それで誰かを泣かせてりゃ世話ねぇぜ」

●信念を貫き通すその人柄がカッコいい（かむかむ） ●なんだかんだ言いつつ大切なもののために身体を張れるところ。理想の兄貴分（シン） ●一見クールだけど、心の内は情に熱く芯の通った主人公！（けろ） ●ユーリとフレンのコンビが好きです！（クロネコ）

3位 53票 ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)

「約束したから……な」

●ハイスペック良妻賢母なところと、兄さんのために世界も仲間も捨てられるところ（由夜真） ●やっぱりエルを守る場面はかっこよかったです！（ゆきんこ） ●優しさと強さを兼ね備えていて、料理上手でカッコイイから（月見草） ●スタイリッシュな戦闘スタイルと、圧倒的な強さ（ウィズ）

4位 54票 リオン・マグナス(TOD)

●最後まで自分を貫いていて格好いいので（刹那） ●『テイルズ オブ』で初めての一目ぼれ（ふたチャン） ●生き様を貫いた彼を見習いたいと、成人してからも思います。リオンを演じる緑川さんの姿勢も好きです（アオ）

5位 52票 アスベル・ラント(TOG)

●守れない男が足掻いて足掻いて、最後の最後に世界とソフィとラスボスまで守ったカッコよさ（そら） ●戦闘スタイルが好き（mist） ●テーマに沿って成長する姿が格好いい（abc） ●正統派で戦い方もイカしてる！（ライくん）

5位 52票 ミクリオ(TOZ)

●黙ってついて来てくれる健気なところ。いじられ方がかわいい（ぷぷ） ●スレイとの信頼関係が素晴らしいです（ペイン） ●ビジュアルも性格も声も全部好きです（リンリン） ●クールに見えて、いじられキャラというギャップ（ひかり）

7位 49票 ルーク・フォン・ファブレ(TOA)

●己のマイナス点を受け入れることはとても難しいことだが、それに挑み成長していく点（のり） ●素直で応援したくなるキャラクターだから（とらじ） ●彼の成長する姿に胸打たれましたね、昔も今も、これからも（焔）

8位 44票 テュオハリム・イルルケリス(TOARISE)

●独特な雰囲気があり目が離せない（もも） ●顔面国宝かな（かにかま） ●自分の常識が通じなかったときの反応がおもしろかった（ガソリン） ●ヘタレとカリスマのギャップ（くろ） ●どの衣装でも映える（やぬすねこ）

9位 39票 ゼロス・ワイルダー(TOS)

●背負わされた過去、死にゆく未来と、生きる未来、すべてが重く心に突き刺さっています（樹） ●裏切りルートがあるのがとてもいい（さんまふ） ●ちゃらんぽらんだけど心に一本芯がある（はやて） ●妹想いなところ（ホロ）

10位 36票 アルフェン(TOARISE)

●何度もシオンが手を離そうとしても、手を差し伸べ続けたアルフェンが大好き（マッピー） ●真っ直ぐな性格に好感を持った（悠李） ●みんなを引っ張っていくリーダー性。アルフェンならば信じてついていける（さいたまのほし）

Q05. いちばん好きなキャラクターは？

あのユーリ、リオンを押さえて見事１位に輝いたのは、「ゼスティリア」でスレイを支えたロゼ。驚きの結果かもしれないが、その男前な性格や、風の骨の頭領としての生きざまなどを理由に挙げる人も多かった。なお、彼女に投票したユーザーの男女比は４：６ほどで、女性からの支持がやや多かった。２位以下の顔触れは、テイルズ オブ フェスティバルの人気投票でも常連だ。

1位 138票 ロゼ（TOZ）

●普段は頼り甲斐のある女の子だけどじつはオバケが苦手な所。あと口グセ（レオ） ●明るくてめっちゃ人懐っこいですね（アイナ） ●風の骨の頭領！ かっこいい！（ヨナーシュ） ●暗殺者なのにジメジメしていない。直観で生きる雰囲気がいい（ヨゼフ） ●ゲーム版とはまた違う、テレビアニメ（「ザ クロス」）で魅力が深掘りされた彼女のことを好きになった（スイちゃん） ●女の子なのに二刀流で暗殺者ギルドの頭領!! かっこいいです!!（リュエメ） ●普段と神依の見た目のギャップ萌え（メオン） ●人懐っこいのに、やるときはやる（アルセイト） ●暗殺ギルドの頭領なのにオバケが怖いのがかわいい（アデラナ）

「もう遅いぞ？ 助けたこと後悔しても」

2位 103票 ユーリ・ローウェル（TOV）

「世のためだろうがなんだろうが、それで誰かを泣かせてりゃ世話ねぇぜ」

●信念を貫き通すその人柄がカッコいい（かむかむ） ●なんだかんだ言いつつ大切なもののために身体を張れるところ。理想の兄貴分（シン） ●一見クールだけど、心の内は情に熱く芯の通った主人公！（けろ） ●ユーリとフレンのコンビが好きです！（クロネコ）

3位 54票 ルドガー・ウィル・クルスニク（TOX2）

「約束したから……な」

●ハイスペック良妻賢母なところと、兄さんのために世界も仲間も捨てられるところ（由夜真） ●やっぱりエルを守る場面はかっこよかったです！（ゆきんこ） ●優しさと強さを兼ね備えていて、料理上手でカッコイイから（月見草） ●スタイリッシュな戦闘スタイルと、圧倒的な強さ（ウィズ）

4位 53票 リオン・マグナス（TOD）

●最後まで自分を貫いていて格好いいので（刹那） ●『テイルズ オブ』で初めての一目ぼれ（ふたチャン） ●生き様を貫いた彼を見習いたいと、成人してからも思います。リオンを演じる緑川さんの姿勢も好きです（アオ）

5位 52票 アスベル・ラント（TOG）

●守れない男が足掻いて足掻いて、最後の最後に世界とソフィとラスボスまで守ったカッコよさ（そら） ●戦闘スタイルが好き（mist） ●テーマに沿って成長する姿が格好いい（abc） ●正統派で戦い方もイカしてる！（ライくん）

5位 52票 ミクリオ（TOZ）

●黙ってついて来てくれる健気なところ。いじられ方がかわいい（ぷぷ） ●スレイとの信頼関係が素晴らしいです（ペイン） ●ビジュアルも性格も声も全部好きです（リンリン） ●クールに見えて、いじられキャラというギャップ（ひかり）

7位 49票 ルーク・フォン・ファブレ（TOA）

●己のマイナス点を受け入れることはとても難しいことだが、それに挑み成長していく点（のり） ●素直で応援したくなるキャラクターだから（とらじ） ●彼の成長する姿に胸打たれましたね、昔も今も、これからも（焔）

8位 44票 テュオハリム・イルルケリス（TOARISE）

●独特な雰囲気があり目が離せない（もも） ●顔面国宝かな（かにかま） ●自分の常識が通じなかったときの反応がおもしろかった（ガソリン） ●ヘタレとカリスマのギャップ（くろ） ●どの衣装でも映える（やぬすねこ）

9位 39票 ゼロス・ワイルダー（TOS）

●背負わされた過去、死にゆく未来と、生きる未来、すべてが重く心に突き刺さっています（樹） ●裏切りルートがあるのがとてもいい（さんまふ） ●ちゃらんぽらんだけど心に一本芯がある（はやて） ●妹想いなところ（ホロ）

10位 36票 アルフェン（TOARISE）

●何度もシオンが手を離そうとしても、手を差し伸べ続けたアルフェンが大好き（マッピー） ●真っ直ぐな性格に好感を持った（悠李） ●みんなを引っ張っていくリーダー性。アルフェンならば信じてついていける（さいたまのほし）

Q06. マイナーかもしれないが個人的に印象的なキャラクターは？

基本的にはパーティキャラクターやその宿敵たち以外のサブキャラクター、もしくは街の住人などの名前が挙げられたこの設問。あまりにも膨大かつバラけているため、ここではランキング形式ではなく、寄せられたメッセージをご紹介していこう。載せきれなかったキャラクターを推す声も多数あり、これもシリーズの魅力か。

歌って踊る「TO… フェロモン・ボンバーズ（フェロボン）も人気！

←「あの歌が頭から離れない」という声も多くあったフェロボン。その正体とのギャップもまた妙な魅力があった。

●【TOP】クラースさんの恋人、ミラルド。彼女がいなければクラースさんは精霊の研究に没頭することはできなかったはず（さりあ） ●【TOD】スタンの友人、バッカス。私に「デスティニー」を教えてくれた友との間で大人気なヤツです（藤音） ●【TOE】ロエンとアイラ。ゲームというより、小説を読んで好きになった（アサミ） ●【TOD2】アイグレッテにいる盲目の女の子。主人公たちの最後の決断によって間接的に被害を被ったので（あると ん） ●【TOR】ヒルダの母親。生きているとは思わなかったのでプレイ当時とても驚いたのを覚えています（ことは） ●【TOS】ハーフエルフのハーレイ。ロイド、コレットとセイジ姉弟以外で初めて会う「人間と友だちのハーフエルフ」という人。「ラタトスクの騎士」でも出番があってよかった（つづあさ）【TOS-R】ポール。イセリアに登場する少年です。村の英雄にあこがれる少年という設定がリアルでおもしろく、印象に残りました（ジェントルマン） ●【TOL】酒場でピアノを演奏しているシーナ。作曲家の椎名豪さんがモデルとわかり、その遊び心と似た雰囲気に感動しました（はなだま） ●【TOA】アルビオールの操縦士（兄）。プレイヤーの操作によっては死亡してしまうため（オルカ） ●【TOV】ユーリに「綺麗な顔ね」と言っていた酒場の人。「この世界でもイケメンなんだー」と実感した（yuk） ●【TOH】クンツァイトと仲よくなる女の子アンです。彼女が彼を「クンチャイト」と呼び、なつく姿がとても好きでした（眞山） ●【TOX】レイアちゃんの両親です。レイアちゃんが好きなので、レイアちゃんを愛情たっぷりに育てたご両親のことも好きです（梅坂かなた） ●【TOX2】エレンピオス首相。エリーゼとの意外な関係性がおもしろかったです（時歪の因子Lv1） ●【TOZ】元導師パワント。エドナに言われたセリフと、導師らしからぬ言動が印象的だった（とんきち） ●【TOB】シルフモドキ。あまりにもあまりにもかわいすぎる……（ぴよ） ●【TOARISE】シスロディアにいるパン屋の女の子。健気な姿に涙してたらお父さんが帰ってきてまた涙してしまった（チョコバナナ）

Q07. いちばん笑った、感動した、衝撃を受けたシーンは？

3つのカテゴリーで記憶に残るシーンを募集したこちらの設問。コメントではアニメやCGムービーで演出されたシーンを挙げる声も多く、『テイルズ オブ』シリーズとアニメーションとの結びつきの強さをあらためて感じさせる結果に。

←ファンが読めば同感のシーンが多数寄せられたが、「TOARISE」は最新作だけありその比率がやや高かった。なかでも赤い女については、ビジュアルだけでなく伏線も含めて関連シーンがチョイスされていた。

➡シリーズの伝統でもある「温泉」イベントも人気。「スケベ大魔王」の伝統称号を含め、いろいろな意味で記憶に残った人が多いようだ。覗きに向かった本人（一部不可抗力も）が、手痛い目に合うのもお約束。

いちばん笑ったシーン●【TOA】ナタリアが焦げた鍋にヒールを唱えるスキット（Yu） ●【TOH】コハクたちの故郷についたら方言でしゃべりだしたシーン（みゃうな） ●【TOS】リフィル先生が遺跡を前に人格が変わるシーン（ゆい） ●【TOS-R】デクスの香水ネタ。どれだけ強烈なんだメロメロコウ……（吉野） ●【TOARISE】滝壺に落ちるシーン。最初なにが起きたかわからなくって驚いて、そのあとめっちゃ笑いました！（あまなつ）

いちばん感動したシーン●【TOE】ラストバトルでの秘奥義、リッドの極光術に感動しました（かさ） ●【TOR】クレアの断頭台での演説。アガーテの姿でも、彼女がクレアだと確信したヴェイグにようやく……！と感無量でした（チョコ） ●【TOL】ノーマのキャラクエストでエバーライトを見つけ、ザマランの目を治したシーン（アヤノ） ●【TOV】エステルの帰還。ストーリー的にもゲーム的（ヒーラーの加入）にもうれしかった（なお）

いちばん衝撃を受けたシーン●【TOP】エンディング。単なる勧善懲悪ではないのだと思い知らされた（しばいぬ） ●【TOD】リオンの最後（海鈴） ●【TOD2】ハロルドに名字が「ベルセリオス」と言われた瞬間（にゃんこそば） ●【TOA】ルークが髪を切るシーン（梅ちゃん） ●【TOS】コレットが人間の感覚を失っていると知った場面（えりん） ●【TOX2】ルドガーとヴィクトルやエルとの関係が発覚したとき（ぽん）

Q08. マイナーかもしれないが個人的に印象深いシーンは？

知ったら再度プレイして見返したくなる、マイナーなシーンが多数寄せられた本設問。サブイベントやスキットのように、寄り道などで見られるものが目立つ結果に。なお、コメントではオリジナルタイトルのものを掲載したが、クロスオーバータイトルやスマホタイトルからのコメントも多数届いている。

↑食べ物関連のスキットはシリアスよりはギャグ寄りな展開も多く、コメントを寄せる人が多かった。

●【TOP】許可証がない状態でユミルの森に行くと見られるクレスの「どうしてもだめ？」が好き。「フルボイスエディション」ではボイス付き（月緑） ●【TOE】リッドの歌が音痴だとわかるスキット。ちゃんと音痴でとてもかわいかった（いるか） ●【TOE】試練でエッグベアになるシーン。チュートリアルで倒した熊の話になっており、こんな事になっていたなんて……とショックを受けました（睦月） ●【TOD】飛行竜のトイレでアップルグミを拾うとスタンが「大丈夫なのか？」って言うところ（レム） ●【TOD2】ねこにんの村でへんな木みたいなものに登ったときに「ハゲるにゃ！」と言われるシーン（りいる） ●【TOR】ポプラおばさんのヴェイグの呼び方を初めて聞いたときの仲間の反応（しきてぃ） ●【TOS-R】コレットが民家に穴を開けたことをリヒターが一緒に謝るシーン（雛罌粟） ●【TOS-R】プレセアがアイアンメイデンにマルタを隠し、検問を突破するくだり（リラ） ●【TOL】モーゼスが「忍者って何じゃ？」と意図せずダジャレっぽいことを言ってしまうシーン（ゆりり） ●【TOA】ティアがメイド服をかわいい……と見てたら、実際に着せてもらえるシーンが好きです（りゅーか） ●【TOA】バチカルからナタリアが逃げるときに、国民が割って入って「わたしら、俺らの姫様はナタリア様しかいない！」って告げるシーン（千遥） ●【TOA】イオンがアニスのヤンキー語を覚えているところ。「ヤローテメーブッコロス!」（りつ） ●【TOI】エルマーナのなまりがおかしくなるスキット（匿名希望） ●【TOH】「モロキュウでアボカドなピーマン野郎」（みさき） ●【TOV】うしにんがエステルを「カマトト姉ちゃん」と呼んだシーン（汐那） ●【TOX2】クランスピア社前で、ユリウスファンとリドウファンがバチバチしているところ（みう） ●【TOB】アイゼンの神殿解説に、エレノアが最新情報をどんどん重ねるスキット（カロル） ●【TOB】ねこにんの里でベルベットの猫アレルギーが発覚するシーン（ま）

Q09. いちばん苦戦した、憎らしかった、戦うのが心苦しかった敵は？

けっしてわかり合えない相手、どうしても戦わざるを得ない相手など、物語に欠かせない強敵との激突シーン。そんな印象深い相手について、3つのカテゴリーで募集した。注目は、いちばん苦戦した敵で2位に入ったガットゥーゾ。重要度はそこまで高くない相手だが、状態異常で苦しめられたインパクトが強いようだ。

➡圧倒的な投票数で、2つのカテゴリーの首位を奪った「デスティニー2」のバルバトス。アイテムを使わせない戦闘スタイルや、若本規夫さんの熱演もすさまじかった。

いちばん苦戦した敵

1位 350票 バルバトス（TOD2）

●強いし何しても怒られるw（ハッセー）●初戦からして鬼畜。負けイベントですか？と勘違いしたほどに強い（通りすがりのテイルズ好き）●アイテム使えないとか反則ですよ!!（なもにゃ）

2位 65票 ガットゥーゾ（TOV）

●ギミックがわからず、上手くいかず、戦闘の苦手な私はなぜ序盤でこんなに難しいのかと頭を抱えたボスでした（くま）●キツすぎて難易度を下げた要因（とりさん）●強過ぎた……（セン）

3位 55票 ネビリム（TOA）

●本当に強かった。もう戦いたくない（笑）（睦月）●倒すのに2時間かかりました（はるり）●アンノウンで一晩戦った……（doctor）●まだ倒せてないです……（りゅーか。）

いちばん憎らしかった敵

1位 96票 バルバトス（TOD2）

●とにかく強くて、何回も挑んで何回もやられて何回も「キーッ！」となり、なんだか若本さんまで憎らしくなるほどに（熊野翠）●アイテム使うと攻撃されるのがとてもイライラした（月見草）

2位 69票 ミクトラン（TOD）

●リオンを弄んだこと、絶対許しません（琉璃）●ヒューゴとリオン、ルーティの家族をバラバラにして傷つけたのが許せない（ちゃむ）●非常に邪悪。同じ人間とは思えない（アガートラーム）

3位 61票 サレ（TOR）

●グミを使うと「グミなら僕も持ってるよ」と回復してくる。台詞の言い方もめちゃくちゃ腹立たしいので、相乗効果でイラッとしました（睦月）●彼は揺るぎない悪だったと思います（マッピー）

いちばん戦うのが心苦しかった敵

1位 252票 ユリウス（TOX2）

●兄弟対決はつらい。ルドガーのことを守ってきたお兄さんと戦うのはつらかった（らいか）●ルドガーにとっては最高の兄。倒したあとのアニメムービーで泣きました（レグルス）

2位 174票 リオン（TOD）

●ＰＳ版の「コロシテクレ」という台詞と禍々しいグラフィックが苦しさを増幅してくる（ナンバー）●仲間だったのに途中で戦わなければいけなかったのが当時、幼心としてきつかった（なまめ）

3位 80票 アッシュ（TOA）

●お互いの存在を懸けてなのはわかるけれど辛かった（ゆうゆう）●好きだったので嫌でしたし、師匠を止める目的は一緒なのに戦うのは辛かった（暁-AKi-）●なんでこんなことするん（かい）

4位以下のコメント　苦戦した敵／●【6位】「ゼスティリア」のヘルダルフ。固いし、こっちは人数減っていくのに詠唱止めるのが大変だった（らー油）**憎らしかった敵／**●【4位】「アライズ」のアウメドラ。人の命をなんだと思ってるんだと（ろろ）●【10位】「シンフォニア」のマグニス。「豚はお前だ」と何度も思った（アヤノ）**心苦しかった敵／**●【4位】「シンフォニア」のクラトスルート限定のゼロス。何週もプレイするほど倒したくはなかった（ＫＧ）●「ゼスティリア」のアイゼン。エドナのために戻す方法を模索していたのに、結局は倒すしかなくて、どうして……と思いながら戦いました（シオンを見守り隊そのいち）

Q10. いちばん好きな術技とその使用キャラクターは？

これぞ『テイルズ オブ』！と言える、シリーズを代表する術技が並んだランキング。なお、術技は複数のキャラクターが使用するため、術技の得票数で集計している。おもな使用キャラクターも併記した。

1位 113票 インディグネイション

●ジェイドのカットインが非常に悪い顔で、おもしろくもカッコよくて最高です（みと夜）●ガナベルトのインディグネイションは鳥肌もの（シンくん）●メルディの詠唱がとくにかわいくて好き（ゆどうふ）●秘奥義級なのに、ジーニアスなら奥義！（あひゃ）

●おもな使用キャラクター
- フィリア（TOD）
- メルディ（TOE）
- ジーニアス（TOS）
- ジェイド（TOA）
- ライフィセット（TOB）
- ガナベルト（TOARISE）

2位 39票 タイダルウェイブ

●グレード稼ぎで本当にお世話になった。「以下省略！」してリタがタイダルウェイブを何度も放つ光景は凄かった（LEO）

●おもな使用キャラクター
- アーチェ（TOP）
- ルーティ（TOD）
- シャーリィ（TOL）
- リタ（TOV）
- ローエン（TOX）

3位 37票 爪竜連牙斬

●ユーリが使う爪竜連牙斬はくるくる回るのが彼らしく、使いやすくて好きです（ユテ）

●おもな使用キャラクター
- スタン（TOD）
- リオン（TOD）
- ユーリ（TOV）
- アルヴィン（TOX）
- アルフェン（TOARISE）

順位	票数	術技／キャラクター
4位	（32票）	ジャッジメント／クラトス(TOS)など
5位	（25票）	魔神剣／アスベル(TOG)など
6位	（24票）	ナース／ミント(TOP)など
7位	（23票）	虎牙破斬／ロイド(TOS)など
8位	（20票）	鳳凰天駆／リッド(TOE)など
9位	（17票）	リザレクション／ティア(TOA)など
10位	（16票）	襲爪雷斬／アルフェン＋ロウ(TOARISE)など

4位以下のコメント●【4位】クラトスの詠唱が格好いい（さとしげ）●【5位】キャラは問わずの"魔神剣"。ヒットアンドアウェイが好きなので（日下と）●【6位】リフィルの"ナース"は本当にナースが走り回るのがかわいかった（シバ）●【7位】どの作品でも使いやすい虎牙破斬（テイルズ大好き）●【8位】リッドの鳳凰天駆からの緋凰絶炎衝！（足軽）●【9位】ティアのリザレクションは歌声が響くので、演出が非常に綺麗で好きです（ナツメ）●【10位】アルフェンとロウのブーストストライクは掛け声のテンポがいい（しば）

Q11. いちばん好きな特別衣装とその装備キャラクターは？

シリアスなものからコミカルなものまで、バリエーション豊かな衣装。いまや遊びのひとつとして欠かせない要素だが、本格的に衣装替えの称号が登場したのは「シンフォニア」以降のため、ランクインしたのも同作以降のタイトルが多い結果に。また、カロルの"ケロロ軍曹"など、他作品とのコラボ衣装も名前が挙がっていた。

←学生服、水着、メイド服などのＤＬＣ衣装は、さまざまなキャラクターを個別に挙げる声が多かった。そのため、カテゴリーとしてトータルでの集計を紹介。

1位 67票 心の中の聖騎士様 ユーリ(TOV)

●ポニテは強い（なお）●騎士服＆ポニーテールがすごくカッコいい！ 衣装の名前も好きです！（Lmay）●服に髪飾りをつけてプレイしていた（まい）●この衣装は好きで、２周目以降はずっとこれでした（月魄）

2位 26票 ファブレ子爵 ルーク(TOA)

●髪型もセットされているのが芸が細かくて好きです（アキラ）●装飾の多い服で見慣れていたルークには珍しくカッチリしている服なので、そのギャップに萌え（やーまんビーム）●馬子にも衣装感（餅之助）

3位 24票 リゾートキング ジェイド(TOA)

●衝撃が強くてその後ずっとバスローブにしていた。「テイルズ オブ ザ レイズ」でもジェイドはバスローブにしている（ちゃむ）●あれはどうかといまだに色々と思います（YUZUKI）●中身が気になります（米米）

順位	票数	衣装／キャラクター
4位	(16票)	黒衣の断罪者／ユーリ(TOV)
5位	(14票)	ベルセルク／ルーク(TOA)
6位	(10票)	ねこねこウェイター／リタ(TOV)
7位	(7票)	フェドロック隊騎士･志／ユーリ(TOV)
一位	(90票)	学生服(シリーズ全般)
一位	(68票)	水着(シリーズ全般)
一位	(14票)	メイド服(シリーズ全般)

4位以下のコメント●【4位】いつもラゴウやキュモールをこれで断罪してます（トンガリマダラトビネズミ）●【5位】格好よくてずっと着せてましたが、イベントシーンで口元が隠れることに気づいてからは要所要所で外すようにしました（笑）（Miek）●【6位】リタのためにあるような衣装かと（さぶり）●【7位】映画観たあと本当にうれしかったなぁ（ぱんちょー）●【学生服】普段クールなベルベットが年相応の女の子な感じに見えてとても好きです（メナンシアのきのこ）●【学生服】ジュードに着せると闘う医学生……（はちぶーん）●【学生服】ミラのポニーテールと着崩した制服姿はカッコよかった（遺跡島住民O）●【学生服】戦闘ＢＧＭが変わるのも斬新で、いつもふたつ結びのソフィのサイドテールがかわいい（花柚）●【水着】パスカルさんらしい色気のない水着のチョイスが素晴らしい（パスカルさん大好きさん）●【水着】テュオハリム様の水着。今までブーメランはネタキャラ用だったのに、何であんな美しいんですか。ありがとうございました（かおり）●【水着】ミクリオの水着衣装です！髪型が好きすぎて選ばせていただきました（ノルミンだるま）●【メイド服】ジュディスのメイド姿が下着含めてセクシー（シバ）●【メイド服】コレットの"天然メイデン"。メインの緑色がコレットと本当に似合っていて大好き（のり）●【メイド服】かわいいメイド服を着たい願望のあるティアがかわいい（紫雨）

Q12. あなたのプレイスタイルは？

ここでは４つのカテゴリーに分けてプレイスタイルを調査。全体的にあまりハードな遊びかたではなく、ゲーム内容をまんべんなく楽しむ人が多いという印象を受ける結果に。

●ゲーム難易度の選択

●やり込み要素

●パーティ構成

●周回プレイ

Q13. ミニゲームやスキット鑑賞機能などお楽しみ要素でお気に入りは？

ついつい寄り道をしたくなるなど、お楽しみ要素も多い『テイルズ オブ』シリーズ。栄えある1位は、やっぱりこの機能だった！

1位 208票 スキットの振り返り機能

●スキットを後で見られる機能はありがたい（イヤハテ）●「アライズ」の野営でスキットやアニメがすぐ見返せるのが手軽でよかった（かぺ）

2位 172票 ウィス(TOE)

●始めたら止まらない（まみたま）●商品化しないですか？ 現実でもやりたい！（ユニ@ゆぴ）

3位 110票 カジノのポーカー(TOX2など)

●「ジ アビス」でめちゃくちゃ遊んだ（や）●「エクシリア２」は稼ぎやすかった（凛来）

順位	票数	要素
4位	(109票)	釣り(TOARISE)
5位	(93票)	ナム孤島(TOV)
6位	(83票)	魔法カルタ(TOG)
7位	(32票)	GROOVYアーチェ(TOP)
8位	(28票)	温泉(シリーズ全般)
9位	(27票)	キャラ札(TOB)
10位	(25票)	闘技場(シリーズ全般)

4位以下のコメント●【4位】ヌシ釣り楽しかったし、慣れると簡単で金策になる（蜜柑）●【6位】「グレイセス」がシリーズ初プレイで、これで歴代キャラと名セリフを勉強した（かおり）●【7位】シューティングはおもしろいし、ノリノリで実況（？）するチェスターも最高（yomi3）

Q14. いっしょに旅をする、いっしょに暮らす、料理を作ってもらうなら、相手は誰？

“旅したい相手”では、ロゼやユーリなど旅慣れているキャラの名前が多く挙がった。“暮らしたい相手”は、ルルやラピードのような癒し系に票が集まった。そして“料理を作ってもらいたい相手”は、やはり劇中で得意料理をふるまったキャラクターが選ばれる結果に。

4位以下のコメント／いっしょに旅したい相手●【4位】クリオは何だかんだ言ってお世話してくれそう（玄米茶）
いっしょに暮らしたい相手●【7位】ソフィといっしょにお花を育ててゆっくり過ごしたい（フクロウをモフモフ族）
料理を作ってもらいたい相手●【4位】ファラに特製オムレツを作ってもらいたい！（睦月）

いっしょに旅したい相手

1位 129票 ロゼ（TOZ）

●旅商人としてノウハウや引き際を見極める能力が高く、無理のない旅ができそう（うんぱぽ～）●世渡りがうまく頼りになりそう（ぽち子）●旅に慣れていそうで道中の会話も楽しそう（ひじり）

2位 114票 ユーリ（TOV）

●なにかあっても守ってくれるし、ヘマしてもさっとフォローしてくれそう（かいせつ）●絶対に頼りになるので（まれ）●気遣い上手で強くて料理も上手い。完璧じゃん（ルクラ）

3位 88票 スレイ（TOZ）

●遺跡探検やまだ見ぬ世界の素晴らしさを共に見に行きたい（しげる）●古代語の匂いを教えてほしい（千裕）

いっしょに暮らしたい相手

1位 56票 ルル（TOX2）

●家の中でルルとじゃれあいたい。お腹を触りたい。なでたい（namo）●家に帰ったらそこにいてうれしいキャラナンバーワン（にくお）●猫好きなので（コウネリアン）

2位 51票 ラピード（TOV）

●ラピードと下町でのんびり暮らしたい（まかろん）●どんな敵が来ても守ってくれますし、かわいいです。うっとおしがられそうですが、一緒に寝てほしいです（ゆりかもめ）

3位 47票 ユーリ（TOV）

●下町育ちゆえの面倒見のよさや、甘味作りに精通しているところなど、休日に甘やかされて過ごしたくなる（ねえさん）

料理を作ってもらいたい相手

1位 283票 ルドガー（TOX2）

●トマトは苦手だけどルドガーの料理ならおいしく食べられる気がする（トビサキ）●トマト料理大好きなので振る舞ってほしい（琉璃）●お店で出せるレベルの料理を作ってくれる！（moon）

2位 146票 ベルベット（TOB）

●ごく普通の村娘である彼女のご飯を食べてみたいです……（あおつき）●あらゆる意味で女子力の高さには脱帽（ぬおー）●クラウ家のキッシュを食べてみたいです（Lmay）

3位 143票 キサラ（TOARISE）

●ぜひ釣った魚を食べさせてほしい（樹）●料理総司令（称号）が作る料理をぜひ食べてみたい（LEO）●美人で料理上手って完璧！（にゃぼ）

Q15. Q14とは逆に、相手から誘われても真っ先に遠慮したいキャラクターは？

四六時中いっしょにいると疲れそうな顔触れや、本人の性格や生活習慣に難ありなタイプなど、バラエティに富んだランキング結果に。そのなかでも上位にランキングするバルバトスは、悪役冥利に尽きると言えるかもしれない……!?

4位以下のコメント／いっしょに暮らすのは～●【6位】アイゼン。行きたい気持ちは山々ですが死線を越えれる気がしない（かい）**／いっしょに暮らすのは～●**【5位】コングマンは日課の筋トレ時の掛け声がものすごく大きそう（笑）（ナノ）**／料理を作るのは～●**【4位】歴代メシマズキャラの中でもアーチェが一番に思い浮かびました（プロキオン）

いっしょの旅は遠慮したい相手

1位 99票 ジェイド（TOA）

●好きですし、有能なのは重々承知してるのですが、ずっといっしょにいるというのは……（石垣）●ネチネチ嫌味を言われそう（かっつ）●朝から晩まで、神経を逆撫でされそう（mayuminawa）

2位 88票 バルバトス（TOD2）

●強そうな相手を見つけては戦いを挑んで火の粉を振りまきそう（かなた）●怖いから（いさごま）●ついて行くのは大変そうなので……（ふーらん）●アイテム使えなくて詰みます（秋雪）

3位 69票 ハスタ（TOI）

●たぶん、隣にいるだけでこっちの身が持たない。キャラ的には割と好きなほうではあるが（まぐまぐ）●うしろからぶっ刺されそうで怖い（you915）

いっしょに暮らすのは遠慮したい相手

1位 91票 パスカル（TOG）

●部屋が片付かないのと、お風呂になかなか入ってくれないので（オルカ）●家事と、お風呂に入るかどうかで揉めそうなので（らぱん）●汚部屋は遠慮願いたい（メルトエイト）

2位 86票 ジェイド（TOA）

●自宅に上司がいるみたいになるん？（イヤハテ）●寝てる間に解剖されそう（terateani）●めっちゃ小言を言われそう（ゼロスの取り巻き・3）●何を考えているのか読めないから（ぽんた）

3位 81票 バルバトス（TOD2）

●やっぱり疲れると思う（たい焼きひよこ平丸）●正直なにをするにしても一緒に行動するのは嫌です。すごく気を張るしうるさそう（みきある）

料理を作るのは遠慮してほしい相手

1位 338票 リフィル（TOS）

●彼女に調理素材を渡してはならぬ（ユニ@ゆぴ）●作ってくれるのがうれしくて食べざるを得ないので胃が心配！（ユリス）●辛いケーキはアルフェン君くらいしか食べられないよ（いなば）

2位 257票 ナタリア（TOA）

●人類史上最悪は…ちょっと…！（匿名なYMK）●アッシュは男らしいなぁ（他人事）（ぬおー）●とっても想いを込めてくれそうなので、余計に遠慮したいです（ぽち）

3位 249票 フレン（TOV）

●料理の見た目で危険度が測れないから（空白）●味知らずなうえ、説得しても理解してくれなさそう（pakugyu）●レシピを見ろ！（もとむら）

※料理ベタなキャラクター全員という回答は対象キャラに加算しています。

Q16. 実際に訪れてみたい作中の街や場所は？

シリーズの数だけ多種多様な街が登場するが、やはり3Dを採用して表現力がグッと増したタイトルから多く選ばれる傾向となった。

1位 164票 水上の帝都 グランコクマ(TOA)

●水の風景が圧巻（マッピー） ●きれいな街。行ってみたい（よ） ●純粋に設計が気になる（なぐも） ●綺麗な景色と心癒される水の音が聞こえ、ときどきお忍びのピオニー陛下を見掛けるかもしれない？ 暮らしたいです（花柚） ●BGMもいい（魔王綿飴） ●現在のグラフィック技術で再現したらすごく綺麗だと思う（ちゃむ） ●初見当時、こんなに綺麗なグラフィックの街を歩けるのかと感激しました（秋雪）

←水上の帝都と称され、水路が張りめぐらされた美しい街並。観光で訪れたいと思うのも納得だ。BGMの「The Floating Imperial City」も人気が高い。

2位 114票 花の街ハルル(TOV)

●一度見たら忘れられない光景（悠） ●お花見したい（ゆうゆう） ●満開に咲き誇るハルルの花が見てみたい（静寂） ●みんなでお花見をしたいし、みんなにとっても憩いの場所になること間違いなしだから（甘口カレー毎日食べたい）

←一度は枯れてしまったハルルの樹。エステルの治癒術で見事に再生し、街を守る結界が復活。それにより、美しい花が満開の風景を取り戻した。

3位 112票 エリデ・メナンシア(TOARISE)

●気候も人も穏やかで自然豊か（メルトエイト） ●あのイスラーム風モスクの宮殿に心奪われました（石垣） ●水が豊富だし文化の街なので（はちぷーん） ●領将の間とか私室とか見学してみたい（テイクレサービス終了悲しい）

←領将（スルド）のひとり、テュオハリムが治めるエリデ・メナンシア。安定した治世で人々は生き生きと暮らし、独特の文化が花開いている。

順位	票数	場所
4位	(88票)	イル・ファン(TOX)
5位	(66票)	ヴィスキント(TOARISE)
6位	(47票)	イズチの里(TOZ)
7位	(26票)	ラント(TOG)
8位	(18票)	ペレギオン(TOARISE)
9位	(17票)	遺跡船(TOL)
10位	(13票)	ケテルブルク(TOA)

4位以下のコメント● 【4位】「エクシリア」のイル・ファン。旅行で行きたい。ホテル・ハイファンに泊まりたい（みは） ●【6位】「ゼスティリア」のイズチ。雲海が下に見える高い立地が絶景。静かに暮らしたい（なの） ●【9位】「レジェンディア」の遺跡船。観光地として申し分ないし、何より規模が大きい（pakugyu）

Q17. 実際に食べてみたい、あるいは食べたくない作中の料理は？

圧倒的支持を得たのは、シリーズの看板料理であるマーボーカレー（派生品も含む）。逆に食べたくないのは、見た目に難があるサイダー飯という結果に。

食べてみたい料理

1位 541票 マーボーカレー(シリーズ全般)

●定番万能料理だよね（WaT） ●どのシリーズでも美味しそうです！（ウィア） ●現実にもレシピやレトルトはありますが、彼らの食べている実物を経験してみたい（龍茉）

2位 84票 パンケーキ(TOARISE)

●フルルのパンケーキは美味しそう!!（ゆき） ●テュオハリムのパンケーキ、切ったら出てくる謎の液体で、ブウサギ肉が入っていて甘じょっぱい珍味ってなに……!?（とかげ）

3位 70票 ピーチパイ(TOR)

●みんなで囲って食べるピーチパイは幸せです！（ユニ@ゆぴ） ●どれくらい美味しいのかいつも気になってます（リィス） ●ポプラおばさんのピーチパイ、とても美味しそう（LEO）

食べたくない料理

1位 317票 サイダー飯(TOX、TOX2)

●ご飯とジュース……？ しゅわしゅわ……？（ウィア） ●試しに自作してみたらヤバかった（にゃぼ） ●さすがにこれは美味しいと思うような味の想像ができません……（ふーらん）

2位 84票 いぬごはん(TOV)

●さすがに衛生面が不安（yuk） ●一周まわって食べてみたいかもしれない……？（み゛） ●本来はラピードしか食べられないのに、メンバーも食べさせられるという所業（笑）（コラソン）

3位 82票 やみなべ(TOE)

●食べるのが怖いです（笑）（さりあ） ●どんな味がするのかわからないのが恐ろしくて口にできません（リィス） ●何が入ってるかわからないから怖いです（甘口カレー毎日食べたい）

4位以下のコメント／●**食べてみたい料理**【4位】ブウサギの丸焼き。ブウサギ自体どんな味なのか気になる（パパイヤグミ） ●【5位】ベルベットのキッシュですね。キッシュに馴染みがないのもありますし、ベルベットのお料理が食べたい！（ももいろ） ／**食べたくない料理**●【5位】フルーツ焼きそば。加熱したフルーツが苦手なので……（しげる） ●【7位】マグログミはグミの食感でマグロを噛み続けるとか、生臭さが恐ろしいことになりそう（ラインフォルト）

Q.18. いちばん好きな作品のテーマソングとBGMは？

この設問では、『テイルズ オブ』シリーズで作品の顔とも言えるテーマソングと、桜庭統氏や椎名豪氏が手掛けてきた作中のBGMで印象的な楽曲を募集。カラオケで歌ったり、思わず口ずさんだりしたくなる名曲の数々がランクインを果たした。

テーマソングに合わせたアニメーションも大事な要素！

➡テーマソングの歌詞やリズムに合わせてカットを決めるなど、こだわりがギッシリ詰まっているアニメーション。ゲームを始めた冒頭にこれが流れると、「冒険が始まるんだ」とワクワクする人も多いはず。

いちばん好きなテーマソング

1位 353票 「カルマ」(TOA) アーティスト:BUMP OF CHICKEN

●曲と世界観のマッチがやばいです！（あまなつ） ●ストーリーと歌詞がリンクしていてとても素敵（らいか） ●メロディーがかっこいいし、歌詞が作品に寄り添った内容だから（no m） ●今でも色あせない名曲です（ちびぃ）

2位 166票 「夢であるように」(TOD) アーティスト:DEEN

●どこか懐かしさと、ままならなさを感じさせる歌が、シビアなシナリオの空気感とよく合っていて大好き（あさの） ●DEENのファンになっていろいろ聴くようになったのも、この曲がきっかけでした（フクロウをモフモフ族）

3位 115票 「Starry Heavens」(TOS) アーティスト:day after tomorrow

●メニュー画面で流れるときにずっと聴いてた（トンガリマダラトビネズミ） ●シリーズ初プレイ作品だったので印象深い点と、ロイドとコレットのイメージソングとしてピッタリなのがいい（あさり）

順位	票数	曲名
4位	(93票)	鐘を鳴らして(TOV)／アーティスト:BONNIE PINK
5位	(69票)	Song 4 u(TOX2)／アーティスト:浜崎あゆみ
6位	(50票)	progress(TOX)／アーティスト:浜崎あゆみ
7位	(45票)	flying(TOE)／アーティスト:GARNET CROW
8位	(35票)	まもりたい～White Wishes～(TOG)／アーティスト:BoA
9位	(34票)	HIBANA(TOARISE)／アーティスト:感覚ピエロ
10位	(29票)	夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～(TOP)／アーティスト:よーみ

4位以下のコメント●【4位】ユーリ視点とフレン視点で歌詞が変わっていて、お互いの思いが歌われていて素晴らしい（Alex） ●【10位】ここからすべてが始まったことを聴くたびに思い出します（no912）

いちばん好きなBGM

1位 73票 「水の調べは霊霧の導き」(「TOZ」水の試練神殿BGM)

●下手したら一番聴いたBGMかもしれない。ずっと迷いまくって戻されまくって大変でしたが、一番好きなBGMです（匿名なYMK） ●苦しいダンジョンだったけれど、あの曲のせいで嫌いにならずに済んだ（結城もゆ）

2位 60票 「meaning of birth」(「TOA」アッシュ戦BGM)

●RPGの戦闘曲の中でも屈指の名曲だと思います（ガチニート関根） ●「カルマ」のアレンジかつ明るい曲調が、作中屈指の盛り上がりを演出した（ダナフクロウのとまり木） ●「カルマ」のアレンジが最高（つか）

3位 54票 「Theme of Velvet」(「TOB」ベルベットのテーマ)

●グッとくるシーンではいつもかかっていましたし、単純にめちゃいい曲だと思います（ゆりかもめ） ●後半に入りサビ部分の盛り上がりがとても希望を感じられる曲調で、物語に合っていて大好きです（あさり）

順位	票数	曲名
4位	(36票)	鳥は鳴き、僕は歌う(「TOL」階段滝BGM)
5位	(29票)	ただひとり 君のためなら ～Song 4 u～(「TOX2」ビズリー戦BGM)
6位	(20票)	FIGHTING OF THE SPIRIT(「TOP」精霊戦BGM)
7位	(17票)	Flame of hope(「TOARISE」通常戦闘BGM)
7位	(17票)	CELESTIA BATTLE(「TOE」セレスティア戦闘BGM)
9位	(11票)	シャーリィを追って(「TOL」毛細水道BGM)
9位	(11票)	蛍火(「TOL」劇中歌)

4位以下のコメント●【4位】ボーカル入りのBGMを初めて聴いて、すごく衝撃を受けた（mana） ●【9位】ゲームで「シャーリィを追って」を聴いた瞬間、サントラを買おうと決意したくらいです（茶弥丸）

Q.19. いちばん好きな（あるいは印象に残っている）マスコット的キャラクターは？

不動の人気を誇ってきたミュウに迫ったのは、「アライズ」に登場したフルル。そのあとをルルが追いかける結果となった（※）。

1位 201票 ミュウ(TOA)

●マスコットキャラがしゃべる!? と衝撃を受けました。健気でかわいい（睦月） ●かわいいだけではなく、ルークと境遇が重なるなど、ストーリー上でも存在の意味があってよかった（ゆぶしろ） ●オスなのは衝撃だった（イヤハテ）

2位 191票 フルル(TOARISE)

●ヴォルラーン様からリンウェルをかばうシーンがかっこよくて、そのあとのぱたんきゅ～は可愛かったです（yasukiyo）

※チーグル族、ダナフクロウへの投票はミュウとフルルに合算していません。

3位 127票 ルル(TOX2)

●ネコが好きだからです！（ハヤテ） ●文句なしにかわいい！（くれは） ●白くて真ん丸でかわいいです（ふーらん）

順位	票数	キャラクター
4位	(78票)	ノルミン天族(TOZ)
5位	(62票)	ティポ(TOX)
6位	(57票)	モフモフ族(TOL)
7位	(53票)	クィッキー(TOE)
8位	(51票)	ノイシュ(TOS)
9位	(40票)	ビエンフー(TOB)
10位	(39票)	ザピィ(TOR)

4位以下のコメント●ノイシュかわいい。ミトスとも仲よしだから癒し（雪） ●ビエンフーにはレアボードでお世話になりました（衣衣衣衣）

20. 「テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー」シリーズ3作品に登場する3人のカノンノの中で、いちばん好きなカノンノは誰？

3作品のいずれにおいても、カノンノはプレイヤー（主人公）を導く立ち位置だが、それぞれ別人。ダントツの1位を獲得したカノンノ・イアハートを推す理由として、その快活な性格やセーラー服風の衣装などを挙げる人が多かった。

←一番人気は、"夏カノンノ"の愛称で呼ばれるカノンノ・イアハート。

➡カノンノ・グラスバレーは"秋カノンノ"と呼ばれ、オータムカラーが基調に。

2位 カノンノ・グラスバレー（TOW3）
242票

●いちばん"女の子"って感じでおしとやかというか、スキット絵といい可愛い（たい焼きひよこ平丸） ●3人の中でも、いちばん主人公に好意を持ってくれていると思う（龍騎士） ●単純に見た目や衣装がいちばん好み（くま）

1位 カノンノ・イアハート（TOW2）
508票

●明るく前向きで、隣り合って共に歩むヒロインとしてとてもよかった（樹土風） ●3人の中で一番普通の子に近い性格で、共感できる（冷麦） ●お洋服のデザインがいちばん好き（栗鼠） ●ヘアスタイルがかわいいから（かっつ） ●夏のイメージが素敵（レイ） ●「テイルズ オブ アスタリア」でも主役をして、3人の中でいちばん身近だから（ゆうき） ●パニールとのやり取りがかわいい（ねりこ）

3位 パスカ・カノンノ（TOW）
231票

●過酷な運命を背負っていた彼女が好きなので（あさの） ●しゃべりかたが好き。明るく導いてくれていたけど、じつはひとりで頑張ってたって感じが切なくて、支えたくなる。ちょっと陰がある感じが好き。守りたい（サレ最推し人生の女） ●春の雰囲気が好き（紫苑）

21. 「テイルズ オブ フェスティバル」で登場したことがない、あるいは今まで機会が少なかったキャラクター（または声優）の中で、ぜひ登場してほしい人は誰？

数多くの声優たちが出演し、ゲームでは見られないキャラクターの魅力も引き出してきたテイルズ オブ フェスティバル。キャラクターおよび各声優担当への投票を合計した結果、1位は「アライズ」のロウという結果に！

1位 ロウ（CV：松岡禎丞）
196票

●次回こそぜひ登場してほしい。松岡さんの生演技の迫力をテイフェスで味わいたい（ねえさん） ●今回（2021年）は「アライズ」キャラの全員登壇が叶わなかったので、次回以降実現したらうれしいです（はなこ）

3位 イオン/シンク（CV：大谷育江）
114票

●大谷育江さんを呼んで欲しいと熱望しつつ、イオンとして呼ばれるとシンク好きとしては切ないなと（なくや） ●イオン様に会いたい（たると）

2位 コレット・ブルーネル（CV：水樹奈々）
140票

●ヒロインだし、相方も出ているので（ピアンキ） ●コレットちゃんの曲を歌って（doctor） ●忙しいでしょうけど、出てほしい（あおと） ●またロイドと出てくれー!!（myu）

順位	票数	キャラクター
4位	（109票）	リッド・ハーシェル（CV：石田彰）
5位	（87票）	ジェイド・カーティス（CV：子安武人）
6位	（85票）	ロクロウ・ランゲツ（CV：岸尾だいすけ）
6位	（85票）	ソフィ（CV：花澤香菜）
8位	（66票）	キール・ツァイベル（CV：保志総一朗）
9位	（64票）	ミトス・ユグドラシル（CV：高山みなみ）
10位	（63票）	メルディ（CV：南央美）

4位以下のコメント ●リッドの中の人がえらくシャイなので、キールと一緒に呼んでください（陸） ●参加し始めたのが2019年からなので、ロクロウに会いたい！（あまなつ） ●キールは唯一出演した回が映像商品化されていないので、再出演してほしい（ナンバー）

『テイルズ オブ』キャラクター 歴代人気投票振り返り

"テイルズ オブ フェスティバル"などで発表されたキャラクターランキング。
以下では、これまでに行われた投票の結果を振り返る。

2007年　第1回

記念すべき第1回では、いまや殿堂入りを果たした「デスティニー」のリオン、そして「デスティニー2」のジューダスが圧倒的な強さを見せつけた。氷を司る精霊（大晶霊）のセルシウスが4位に食い込んだことも話題に。

1位　リオン・マグナス（TOD）
2位　ジューダス（TOD2）
3位　クラトス・アウリオン（TOS）

4位｜セルシウス（TOE）
5位｜リッド・ハーシェル（TOE）
6位｜アーチェ・クライン（TOP）
7位｜プレセア・コンバティール（TOS）
8位｜クレス・アルベイン（TOP）
9位｜コレット・ブルーネル（TOS）
10位｜ゼロス・ワイルダー（TOS）

2008年　第2回

GC版の発売は2003年だった「シンフォニア」のキャラクターたちが、軒並みランクアップを果たした第2回。2007年からufotableが手掛けたＯＶＡのリリースが始まったことも、少なからず影響を与えていたと思われる。

1位　クラトス・アウリオン（TOS）
2位　リオン・マグナス（TOD）
3位　ゼロス・ワイルダー（TOS）

4位｜ジューダス（TOD2）
5位｜プレセア・コンバティール（TOS）
6位｜リッド・ハーシェル（TOE）
7位｜コレット・ブルーネル（TOS）
8位｜クロエ・ヴァレンス（TOL）
9位｜セルシウス（TOE）
10位｜ルーク・フォン・ファブレ（TOA）

2009年　第3回

この回から"テイルズ オブ フェスティバル"で結果発表が行われるスタイルに。注目は「ジ アビス」のキャラクターたちが多くランクインしている点。こちらも2008年からスタートしたテレビアニメの影響がありそうだ。

1位　リオン・マグナス（TOD）
2位　ルーク・フォン・ファブレ（TOA）
3位　ジェイド・カーティス（TOA）

4位｜ガイ・セシル（TOA）
5位｜クラトス・アウリオン（TOS）
6位｜アッシュ（TOA）
7位｜ジューダス（TOD2）
8位｜ゼロス・ワイルダー（TOS）
9位｜スタン・エルロン（TOD）
10位｜ティア・グランツ（TOA）

2010年　第4回

新星の如く現れ、第１位の座に輝いたのが「ヴェスペリア」のユーリ。2009年のＰＳ３版発売と、劇場版「テイルズ オブ ヴェスペリア ～The First Strike～」の封切りなど、メディアミックス展開が躍進のカギとなった。

1位　ユーリ・ローウェル（TOV）
2位　リオン・マグナス（TOD）
3位　ルーク・フォン・ファブレ（TOA）

4位｜ロイド・アーヴィング（TOS）
5位｜ジェイド・カーティス（TOA）
6位｜ガイ・セシル（TOA）
7位｜クラトス・アウリオン（TOS）
8位｜ゼロス・ワイルダー（TOS）
9位｜レイヴン（TOV）
10位｜エミル・キャスタニエ（TOS-R）

2011年　第5回

ワンツーは不動のふたりが死守するも、そこに食い込んできたのが「グレイセス」の主人公アスベル。新要素の"未来への系譜編"を追加したＰＳ３版が2010年に発売されたことも、人気を後押しした理由と思われる。

1位　ユーリ・ローウェル（TOV）
2位　リオン・マグナス（TOD）
3位　アスベル・ラント（TOG）

4位｜ルーク・フォン・ファブレ（TOA）
5位｜ロイド・アーヴィング（TOS）
6位｜リタ（TOV）
7位｜クラトス・アウリオン（TOS）
8位｜レイヴン（TOV）
9位｜ジェイド・カーティス（TOA）
10位｜ゼロス・ワイルダー（TOS）

歴代のランキングでは部門別も大きな話題に！

じつは、キャラクターの人気投票以外にも、フェスティバルではさまざまな部門のランキングが発表されている。ここではその中から一例を紹介しよう。**●ギャップが魅力的なキャラ部門**（2014年）……第１位：レイヴン、第２位：エミル、第３位：ルーク

2012年　第6回

この回の大きなポイントは、第1位のユーリ、第2位のリオンが殿堂入りしたこと。また、第6位にミラ、10位にジュードと、2011年発売の「エクシリア」からふたりの主人公が堂々のランクインを果たした。

（ユーリとリオンが殿堂入り）

1位　ユーリ・ローウェル(TOV)

2位　リオン・マグナス(TOD)

3位　アスベル・ラント(TOG)

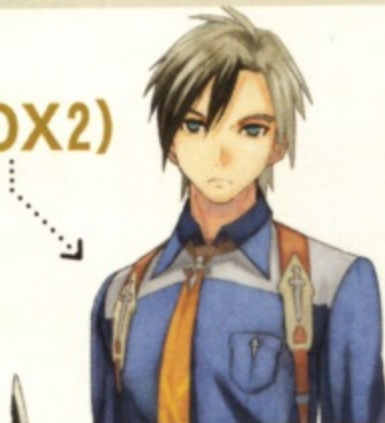
順位	キャラクター
4位	ルーク・フォン・ファブレ(TOA)
5位	アルヴィン(TOX)
6位	ミラ＝マクスウェル(TOX)
7位	ゼロス・ワイルダー(TOS)
8位	ロイド・アーヴィング(TOS)
9位	リタ(TOV)
10位	ジュード・マティス(TOX)

2014年　第7回

殿堂入りした2名が抜け、これまで第3位につけていたアスベルが首位に躍り出ると思われたが、その勢いは惜しくも"守れなかった"。首位に輝いたのは、シリーズでも初めてのしゃべらない主人公、ルドガーである。

1位　ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)

2位　ルーク・フォン・ファブレ(TOA)

3位　ジュード・マティス(TOX)

順位	キャラクター
4位	アスベル・ラント(TOG)
5位	ジューダス(TOD2)
6位	レイヴン(TOV)
7位	フレン・シーフォ(TOV)
8位	ロイド・アーヴィング(TOS)
9位	エミル・キャスタニエ(TOS-R)
10位	クラトス・アウリオン(TOS)

2017年　第8回

3年ぶりの人気投票では、その間に発売された「ゼスティリア」と「ベルセリア」の面々がランクインし、顔ぶれが一変。2016年、2017年放送のテレビアニメ「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」の影響もあっただろう。

1位　ミクリオ(TOZ)

2位　ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)

3位　ルーク・フォン・ファブレ(TOA)

順位	キャラクター
4位	アスベル・ラント(TOG)
5位	アイゼン(TOB)
6位	スレイ(TOZ)
7位	ベルベット・クラウ(TOB)
8位	ジュード・マティス(TOX)
9位	ゼロス・ワイルダー(TOS)
10位	ジューダス(TOD2)

2021年　第10回

記念すべき10回目の人気投票。激戦をくぐり抜けて首位に輝いたのは、2021年に発売されたばかりの「アライズ」に登場したテュオハリム。第3位には、同作の主人公であるアルフェンも食い込み、ランキングに華を添えた。

1位　テュオハリム(TOARISE)

2位　ミクリオ(TOZ)

3位　アルフェン(TOARISE)

順位	キャラクター
4位	ルーク・フォン・ファブレ(TOA)
5位	ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)
6位	アスベル・ラント(TOG)
7位	スレイ(TOZ)
8位	レイヴン(TOV)
9位	ロイド・アーヴィング(TOS)
10位	ゼロス・ワイルダー(TOS)

2020年の投票では……

2020年は、「応援したいキャラクター」というテーマで投票が行われ、男性・女性のキャラクターに分けて集計された。いつもの「好き」とはちょっと違う動機でキャラクターを選んだ人も多いことだろう。

男性

1位　ミクリオ(TOZ)

2位　ルドガー・ウィル・クルスニク(TOX2)

3位　ユーリ・ローウェル(TOV)

順位	キャラクター
4位	ルーク・フォン・ファブレ(TOA)
5位	アスベル・ラント(TOG)
6位	スレイ(TOZ)
7位	リオン・マグナス(TOD)
8位	ロイド・アーヴィング(TOS)
9位	ゼロス・ワイルダー(TOS)
10位	ジュード・マティス(TOX)

女性

1位　ベルベット・クラウ(TOB)

2位　コレット・ブルーネル(TOS)

3位　アリーシャ(TOZ)

順位	キャラクター
4位	エドナ(TOZ)
5位	ミラ＝マクスウェル(TOX)
6位	シェリア・バーンズ(TOG)
7位	ティア・グランツ(TOA)
8位	ソフィ(TOG)
9位	リアラ(TOD2)
10位	リタ(TOV)

●**マスコット部門**（2014年）……第1位：ラピード、第2位：ルル、第3位：ミュウ　●**生まれ変わるならなってみたいキャラクター部門**（2017年）……第1位：ユーリ、第2位：ミラ、第3位：ルル　●**一緒に野営でキャンプ料理を作りたいキャラクター部門**（2021年）……第1位：ルドガー、第2位：キサラ、第3位：ユーリ

2012年　第6回

この回の大きなポイントは、第１位のユーリ、第２位のリオンが殿堂入りしたこと。また、第６位にミラ、10位にジュードと、2011年発売の「エクシリア」からふたりの主人公が堂々のランクインを果たした。

（ユーリとリオンが殿堂入り）

1位　ユーリ・ローウェル（TOV）

2位　リオン・マグナス（TOD）

3位　アスベル・ラント（TOG）

順位	キャラクター
4位	ルーク・フォン・ファブレ（TOA）
5位	アルヴィン（TOX）
6位	ミラ＝マクスウェル（TOX）
7位	ゼロス・ワイルダー（TOS）
8位	ロイド・アーヴィング（TOS）
9位	リタ（TOV）
10位	ジュード・マティス（TOX）

2014年　第7回

殿堂入りした２名が抜け、これまで第３位につけていたアスベルが首位に躍り出ると思われたが、その勢いは惜しくも"守れなかった"。首位に輝いたのは、シリーズでも初めてのしゃべらない主人公、ルドガーである。

1位　ルドガー・ウィル・クルスニク（TOX2）

2位　ルーク・フォン・ファブレ（TOA）

3位　ジュード・マティス（TOX）

順位	キャラクター
4位	アスベル・ラント（TOG）
5位	ジューダス（TOD2）
6位	レイヴン（TOV）
7位	フレン・シーフォ（TOV）
8位	エミル・キャスタニエ（TOS-R）
9位	ロイド・アーヴィング（TOS）
10位	クラトス・アウリオン（TOS）

2017年　第8回

3年ぶりの人気投票では、その間に発売された「ゼスティリア」と「ベルセリア」の面々がランクインし、顔ぶれが一変。2016年、2017年放送のテレビアニメ「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」の影響もあっただろう。

1位　ミクリオ（TOZ）

2位　ルドガー・ウィル・クルスニク（TOX2）

3位　ルーク・フォン・ファブレ（TOA）

順位	キャラクター
4位	アスベル・ラント（TOG）
5位	アイゼン（TOB）
6位	スレイ（TOZ）
7位	ベルベット・クラウ（TOB）
8位	ジュード・マティス（TOX）
9位	ゼロス・ワイルダー（TOS）
10位	ジューダス（TOD2）

2021年　第10回

記念すべき10回目の人気投票。激戦をくぐり抜けて首位に輝いたのは、2021年に発売されたばかりの「アライズ」に登場したテュオハリム。第３位には、同作の主人公であるアルフェンも食い込み、ランキングに華を添えた。

1位　テュオハリム（TOARISE）

2位　ミクリオ（TOZ）

3位　アルフェン（TOARISE）

順位	キャラクター
4位	ルーク・フォン・ファブレ（TOA）
5位	ルドガー・ウィル・クルスニク（TOX2）
6位	アスベル・ラント（TOG）
7位	スレイ（TOZ）
8位	レイヴン（TOV）
9位	ロイド・アーヴィング（TOS）
10位	ゼロス・ワイルダー（TOS）

2020年の投票では……

2020年は、「応援したいキャラクター」というテーマで投票が行われ、男性・女性のキャラクターに分けて集計された。いつもの「好き」とはちょっと違う動機でキャラクターを選んだ人も多いことだろう。

男性

1位　ミクリオ（TOZ）

2位　ルドガー・ウィル・クルスニク（TOX2）

3位　ユーリ・ローウェル（TOV）

順位	キャラクター
4位	ルーク・フォン・ファブレ（TOA）
5位	アスベル・ラント（TOG）
6位	スレイ（TOZ）
7位	リオン・マグナス（TOD）
8位	ロイド・アーヴィング（TOS）
9位	ゼロス・ワイルダー（TOS）
10位	ジュード・マティス（TOX）

女性

1位　ベルベット・クラウ（TOB）

2位　コレット・ブルーネル（TOS）

3位　アリーシャ（TOZ）

順位	キャラクター
4位	エドナ（TOZ）
5位	ミラ＝マクスウェル（TOX）
6位	シェリア・バーンズ（TOG）
7位	ティア・グランツ（TOA）
8位	ソフィ（TOG）
9位	リアラ（TOD2）
10位	リタ（TOV）

●**マスコット部門**（2014年）……第１位：ラピード、第２位：ルル、第３位：ミュウ　●**生まれ変わるならなってみたいキャラクター部門**（2017年）……第１位：ユーリ、第２位：ミラ、第３位：ルル　●**一緒に野営でキャンプ料理を作りたいキャラクター部門**（2021年）……第１位：ルドガー、第２位：キサラ、第３位：ユーリ

歴代のオリジナルタイトルをデータで分析！

それぞれの舞台で活躍したパーティキャラクターを中心に、歴代のオリジナルタイトルを本書スタッフが独自分析。調べてみたら、意外な事実も明らかに……!?

年齢

男性陣は幅広く分布する一方、女性陣はほとんどが10代（ただし公称年齢）。最近は非

高 ローエン・J・イルベルト（TOX2） 63歳

キャラクター	年齢
フォレスト・ルドワウヤン(TOT)	45歳
ガラド・グリナス(TOH)	45歳
ユージーン・ガラルド(TOR)	40歳
マリク・シザース(TOG)	40歳
マイティ・コングマン(TOD)	39歳
フォッグ(TOE)	38歳
ジェイド・カーティス(TOA)	35歳
レイヴン(TOV)	35歳
リーガル・ブライアン(TOS)	33歳
ガイアス(TOX2)	33歳

低 ラピード（TOV） 4歳半

キャラクター	年齢
ライフィセット(TOB)	10歳
藤林すず(TOP)	11歳
チャット(TOE)	12歳
ジーニアス・セイジ(TOS)	12歳
プレセア・コンバティール(TOS)	12歳
カロル・カペル(TOV)	12歳
エリーゼ・ルタス(TOX)	12歳
アニス・タトリン(TOA)	13歳
エルマーナ・ラルモ(TOI)	13歳

※数字は公式のプロフィールを参照。年齢非公表のキャラクターは集計の対象外。

身長

高身長は、やはり男性の肉体派が多い。女性陣では、175cmのグリューネとジュディスがツートップ。

高 フォレスト・ルドワウヤン（TOT） 195cm

キャラクター	身長
ユージーン・ガラルド(TOR)	193cm
クンツァイト(TOH)	193cm
マイティ・コングマン(TOD)	190cm
リーガル・ブライアン(TOS)	189cm
ウィル・レイナード(TOL)	188cm
ガラド・グリナス(TOH)	187cm
ザビーダ(TOZ)	187cm
アイゼン(TOB)	187cm
クラトス・アウリオン(TOS)	186cm
ジェイド・カーティス(TOA)	186cm
マリク・シザース(TOG)	186cm

低 パティ・フルール（TOV） 132cm

キャラクター	身長
藤林すず(TOP)	135cm
カロル・カペル(TOV)	135cm
プレセア・コンバティール(TOS)	138cm
ジーニアス・セイジ(TOS)	141cm
ライフィセット(TOB)	142cm
エリーゼ・ルタス(TOX)	145cm
エドナ(TOZ)	145cm
チャット(TOE)	146cm

※身長非公表のキャラクターは集計の対象外。

体重

重量級は、筋肉量が多そうな面々が多くランクイン。身軽そうなエリーゼやエドナは体重非公表。

重 ユージーン・ガラルド（TOR） 108kg

キャラクター	体重
マイティ・コングマン(TOD)	100kg
フォレスト・ルドワウヤン(TOT)	95kg
フォッグ(TOE)	92kg
ガラド・グリナス(TOH)	88kg
リーガル・ブライアン(TOS)	85kg
ガイ・セシル(TOA)	79kg
クラトス・アウリオン(TOS)	78kg
リカルド・ソルダート(TOI)	77kg
クンツァイト(TOH)	77kg

軽 プレセア・コンバティール（TOS） 24kg

キャラクター	体重
藤林すず(TOP)	28kg
ジーニアス・セイジ(TOS)	29kg
ハロルド・ベルセリオス(TOD2)	35kg
チャット(TOE)	38kg
マオ(TOR)	38kg
ベリル・ベニト(TOH)	38kg
アーチェ・クライン(TOP)	39kg
チェルシー・トーン(TOD)	39kg
ソフィ(TOG)	39kg

※体重非公表のキャラクターは集計の対象外。

歴代のオリジナルタイトルをデータで分析！

それぞれの舞台で活躍したパーティキャラクターを中心に、歴代のオリジナルタイトルを本書スタッフが独自分析。調べてみたら、意外な事実も明らかに……!?

年齢

男性陣は幅広く分布する一方、女性陣はほとんどが10代（ただし公称年齢）。最近は非[illegible]表も

高　ローエン・J・イルベルト（TOX2） 63歳

キャラクター	年齢
フォレスト・ルドワウヤン（TOT）	45歳
ガラド・グリナス（TOH）	45歳
ユージーン・ガラルド（TOR）	40歳
マリク・シザース（TOG）	40歳
マイティ・コングマン（TOD）	39歳
フォッグ（TOE）	38歳
ジェイド・カーティス（TOA）	35歳
レイヴン（TOV）	35歳
リーガル・ブライアン（TOS）	33歳
ガイアス（TOX2）	33歳

低　ラピード（TOV） 4歳半

キャラクター	年齢
ライフィセット（TOB）	10歳
藤林すず（TOP）	11歳
チャット（TOE）	12歳
ジーニアス・セイジ（TOS）	12歳
プレセア・コンバティール（TOS）	12歳
カロル・カペル（TOV）	12歳
エリーゼ・ルタス（TOX）	12歳
アニス・タトリン（TOA）	13歳
エルマーナ・ラルモ（TOI）	13歳

※数字は公式のプロフィールを参照。年齢非公表のキャラクターは集計の対象外。

身長

高身長は、やはり男性の肉体派が多い。女性陣では、175cmのグリューネとジュディスがツートップ。

高　フォレスト・ルドワウヤン（TOT） 195cm

キャラクター	身長
ユージーン・ガラルド（TOR）	193cm
クンツァイト（TOH）	193cm
マイティ・コングマン（TOD）	190cm
リーガル・ブライアン（TOS）	189cm
ウィル・レイナード（TOL）	188cm
ガラド・グリナス（TOH）	187cm
ザビーダ（TOZ）	187cm
アイゼン（TOB）	187cm
クラトス・アウリオン（TOS）	186cm
ジェイド・カーティス（TOA）	186cm
マリク・シザース（TOG）	186cm

低　パティ・フルール（TOV） 132cm

キャラクター	身長
藤林すず（TOP）	135cm
カロル・カペル（TOV）	135cm
プレセア・コンバティール（TOS）	138cm
ジーニアス・セイジ（TOS）	141cm
ライフィセット（TOB）	142cm
エリーゼ・ルタス（TOX）	145cm
エドナ（TOZ）	145cm
チャット（TOE）	146cm

※身長非公表のキャラクターは集計の対象外。

体重

重量級は、筋肉量が多そうな面々が多くランクイン。身軽そうなエリーゼやエドナは体重非公表。

重　ユージーン・ガラルド（TOR） 108kg

キャラクター	体重
マイティ・コングマン（TOD）	100kg
フォレスト・ルドワウヤン（TOT）	95kg
フォッグ（TOE）	92kg
ガラド・グリナス（TOH）	88kg
リーガル・ブライアン（TOS）	85kg
ガイ・セシル（TOA）	79kg
クラトス・アウリオン（TOS）	78kg
リカルド・ソルダート（TOI）	77kg
クンツァイト（TOH）	77kg

軽　プレセア・コンバティール（TOS） 24kg

キャラクター	体重
藤林すず（TOP）	28kg
ジーニアス・セイジ（TOS）	29kg
ハロルド・ベルセリオス（TOD2）	35kg
チャット（TOE）	38kg
マオ（TOR）	38kg
ベリル・ベニト（TOH）	38kg
アーチェ・クライン（TOP）	39kg
チェルシー・トーン（TOD）	39kg
ソフィ（TOG）	39kg

※体重非公表のキャラクターは集計の対象外。

登場回数(作品)の多い術技

全作品で登場した術技は、なんとゼロ！「デスティニー2」など、独特の術技が多い作品も。

魔神剣
17回

➡「デスティニー2」と「ベルセリア」を除く全作品で登場している。"魔神拳"、"魔神犬"など、使う武器や種族によって同音異語になるパターンもあった。

レイズデッド
17回

⬅「リバース」、「ゼスティリア」以外の全作品に登場。戦闘不能を回復する術というのは共通だが、作品によって復活後のHP回復量は大きく異なっている。

リザレクション
16回

➡「リバース」、「ゼスティリア」、「ベルセリア」の3作品で欠席。ほとんどの作品で最強回復術のポジションにあるが、発動コストは高めで、活躍は終盤から。

ファーストエイド	15回
キュア	15回
リカバー	15回
虎牙破斬	15回
ヒール	14回
秋沙雨	14回
獅子戦吼	13回
バリアー	13回

登場回数(作品)の多い料理

サンドイッチ（サンドウィッチ） 13回

マーボーカレー	11回
ステーキ	11回
オムライス	10回
ハンバーガー	10回

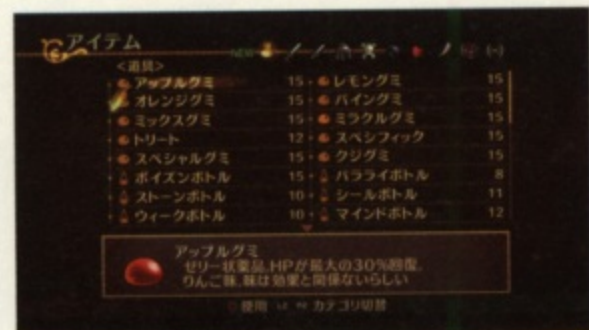
作りやすい料理の筆頭であるサンドイッチが1位に。作品によって料理のシステムが変わったり、パンが代わりに登場していたりするため、1位でも登場回数は術技ほど多くない。シリーズ定番のマーボーカレーは、当初は料理というより"回復設備"だった。

⬆最近は出番がないが、かつてはどの作品にも登場する定番キャラクターだったワンダーシェフ。変装を見破るとレシピを教えてくれた。

登場回数(作品)の多いグミ

アップルグミ 19回

オレンジグミ	13回
パイングミ	13回
レモングミ	13回
ミックスグミ	12回

「リバース」ではショップで買えなくなる（リメイク版で復活）というケースがあり、皆勤賞が危ぶまれたアップルグミだが、見事に全作品で登場している。そのほかのグミは作品によって見かけないこともあり、登場回数はまちまち。「アライズ」では価格も高めに。

COLUMN 料理が得意な/苦手なパーティメンバーは？

番外編として、作中で料理が得意、もしくは不得意と明言されているキャラクターを集めてみた。ここに挙げているのは代表的な面々だが、実際を知るプレイヤーなら納得だろうか。なお、料理の得意・不得意や"味オンチ"といった設定は、料理のシステムが存在する作品においては作る成功率や効果にも影響することがあった。

得意

- リリス(TOD) 料理だけでなく兄を起こすのも得意！
- ファラ(TOE) じつに家庭的。作中、大会で優勝する。
- リーガル(TOS) バトルでは手を使わないが、料理上手。
- シェリア(TOG) 料理だけでなく、お嫁さんスキル高し。

苦手

- アーチェ(TOP) ほぼ苦手だが、スイーツだけは得意。
- リフィル(TOS) 歴代最強の呼び声も高い地獄のシェフ。
- ナタリア(TOA) 仲間も恐れる腕前。悪意はないのだが。
- フレン(TOV) 基本的に失敗するが、まれに奇跡も。

パーティ構成

パーティキャラクターの数や男女比は、概ね同じくらいになっていることが判明。一人称や愛用の武器はやや

男女比・人数

全体：133名（1作品平均7名）

男女比：男72名、女61名（10：8.47）

TOP	3-3	6名	18.2歳
TOD	5-5	10名	21.5歳
TOE	4-3	7名	20.4歳
TOD2	3-3	6名	18.7歳
TOS	5-4	9名	20.2歳
TOR	4-2	6名	20.7歳
TOL	4-4	8名	18.5歳
TOA	4-3	7名	19.6歳
TOT	3-2	5名	22.2歳
TOI	4-4	8名	18.6歳
TOS-R	1-1	2名	16歳
TOV	5-4	9名	17.7歳
TOH	5-3	8名	21.8歳
TOG	4-3	7名	21歳
TOX	3-3	6名	25歳
TOX2	5-4	9名	25.6歳
TOZ	4-4	8名	不詳
TOB	3-3	6名	不詳
TOARISE	3-3	6名	不詳

人数最多は「デスティニー」最少は「ラタトスクの騎士」

パーティに加入するメインキャラクターは大半が計6～7名だが、「デスティニー」はリメイク版でサブキャラクターから昇格したメンバーが多く、唯一の2桁となった。逆に「ラタトスクの騎士」は、ストーリー中に加入する人数こそ多いが、いずれもスポット参戦だ。

主人公は10代後半がほとんど最近はオトナなキャラクターも

シリーズの主人公は、その多くが20歳未満。「ヴェスペリア」のユーリがその慣例を打ち破り、初の20代主人公（21歳）となっている。その後もミラ（20歳）、ルドガー（20歳）と続けて20代が登場。また、ユーリ以降は、実年齢はともかく精神的にオトナな主人公が多い。

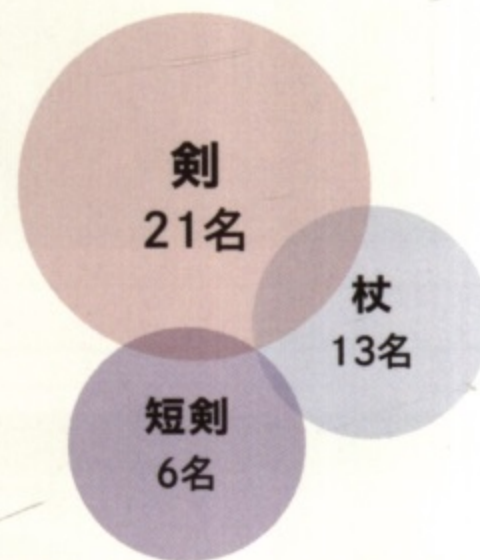
年上の“相方”は意外と少ない？

主人公とその相方（ヒロイン、幼なじみなど）は、ほとんどが同い年か、主人公のほうが年上。相方のほうが年上なのは、「ファンタジア」、「デスティニー2」、「ハーツ」、「エクシリア」（ジュード視点）の4作品のみ。主人公はやはり、守られるより守りたい存在なのか。

一番多い一人称は？

“わたし”、“オレ”、“ボク”など、読みは同じだが表記が異なるものは別ものとしてカウントしており、性別を問わず使われる“私”の使用者がもっとも多かった。意外にも、自分をファーストネームで呼ぶキャラクターは少なく、パーティメンバーではふたりだけ。独特なところでは、ワイ（モーゼス）、ウチ（エルマーナ）、おっさん（レイヴン）、儂（マギルゥ）といった一人称が挙げられる。

一番多い使用武器は？

1位の剣、2位の杖は、剣士や魔法使いが多いシリーズゆえに妥当な結果と言えるが、3位は槍でも弓でもなく、短剣だった。用途としては投げるよりも、近接戦闘で通常の剣と同じように使っているキャラクターが多かった。なお、格闘系のキャラクターは装備が手甲やナックル、リストなど、作品によってバリエーションがあり、票が割れていた。

COLUMN ゲスト参戦が多いのは誰？

シリーズ名物の“闘技場”など、一部の作品では旧作のキャラクターがゲストで登場し、挑戦できる遊びも用意されてきた。その顔ぶれを数えると、最多のキャラクターでも累計3回。歴代の作品からまんべんなく出ているようだ。

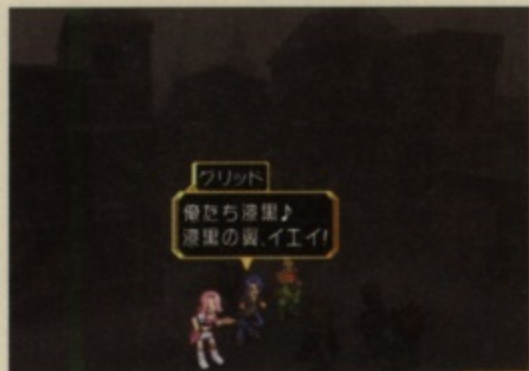
歴代の作品から人気者たちがゲスト参戦！

⬅シリーズ作品どうしのゲスト参戦では、できるだけ多彩な作品と顔ぶれが選ばれている。とくに最近は、発売時期が比較的近い作品から出演する例が多い。

3回登場を果たしているのは、この面々！

⬆オリジナルタイトルの他作品にこれまで3回参戦してきた3人。比較的最近の作品からはミラが2回参戦済み。いずれも戦うと相当に手強く、やり込み派を唸らせてきた。

COLUMN シリーズ名物“漆黒の翼”の変遷

なんとも中二的な心をくすぐるネーミングで、シリーズではすっかりおなじみのグループ“漆黒の翼”。その歴史は古く、「デスティニー」で初登場し、作品を経るごとに重要なポジションへと昇格し続けてきた。

⬆初登場の「デスティニー」。このころは、男ふたり、女ひとりのズッコケトリオ編成だった。

⬆「リバース」より、サブイベントではなくメインストーリーに関わる存在に出世している。

⬆最新作「アライズ」では、大規模な抵抗組織に。もはやギャグ的要素などは微塵もなく、作中では一時、クーデターに成功して敵勢への反転攻勢をかける力を見せた。

歴代のデザイナーが手がけたパーティキャラクターの総人数

オリジナルタイトルのパーティキャラクターに関して、歴代のデザイナーたちが手掛けた人数を集計してみた。もっとも多かったのは、担当した作品数がもっとも多い、いのまたむつみ氏。次いで、いのまた氏とともにシリーズの最初期からキャラクターを描いてきた藤島康介氏となった。「グレイセス」までは基本的にひとりのデザイナーがメインキャラクター全員を担当し、「エクシリア」以降は複数のデザイナーが参加する体制が続いてきたが、「アライズ」では久々に単独（岩本稔氏）でのデザインが行われた。アプリ系の作品では、右の5氏以外にも、椎名優氏や小林美由紀氏、板倉耕一氏、佐伯俊氏など、多くのデザイナーがシリーズに携わっている。

藤島康介……41名
いのまたむつみ……66名
中澤一登……8名
奥村大悟……7名
岩本稔……10名

テイルズ オブ ファンタジア
藤島康介氏……6名

テイルズ オブ デスティニー
いのまたむつみ氏……9名
※リリスは含めず。

テイルズ オブ エターニア
いのまたむつみ氏……7名

テイルズ オブ デスティニー2
いのまたむつみ氏……6名

テイルズ オブ シンフォニア
藤島康介氏……9名

テイルズ オブ リバース
いのまたむつみ氏……6名

テイルズ オブ レジェンディア
中澤一登氏……8名

テイルズ オブ ジ アビス
藤島康介氏……7名

テイルズ オブ ザ テンペスト
いのまたむつみ氏……5名

テイルズ オブ イノセンス
いのまたむつみ氏……8名

テイルズ オブ シンフォニア -ラタトスクの騎士-
奥村大悟氏……2名

テイルズ オブ ヴェスペリア
藤島康介氏……9名

テイルズ オブ ハーツ
いのまたむつみ氏……8名

テイルズ オブ グレイセス
いのまたむつみ氏……7名

テイルズ オブ エクシリア
藤島康介氏……3名
いのまたむつみ氏……3名

テイルズ オブ エクシリア2
藤島康介氏……4名
いのまたむつみ氏……4名
奥村大悟氏……1名
※エルは含めず。

テイルズ オブ ゼスティリア
藤島康介氏……2名
いのまたむつみ氏……2名
奥村大悟氏……2名
岩本稔氏……2名

テイルズ オブ ベルセリア
藤島康介氏……1名
いのまたむつみ氏……1名
奥村大悟氏……2名
岩本稔氏……2名

テイルズ オブ アライズ
岩本稔氏……6名

イラストから推察する“髪の長さ”ランキング

上位４名はいずれも地面に届きそうな長さ。身長の差で順位を決定している。

さまざまな種族・民族

作品ごとにさまざまな種族、民族が登場し、それらの対立がテーマになるのもシリーズの特徴。人間以外も多くは人型で、エルフや獣族との混血もいるが、なかには機械や結晶の体を持つ種族も。

ハーフエルフ

多数の作品で登場。人間だけでなく、エルフからも差別を受けることも。

ガジュマ

「リバース」で登場。ヒューマと激しく対立し、悲劇を招いたケースも。

レイモーンの民

半人半獣の姿に変身する能力を持つ種族。「テンペスト」に登場する。

クリティア族

世界を支えるガ"エアル"に適応した人間。「ヴェスペリア」に登場。

結晶人

「ハーツ」で登場。身体組織が結晶化した長寿の種族で、思念術を操る。

天族

精霊や天使、神などにあたる存在。ほとんどの人は存在を認識できない。

COLUMN 謎の生物!? ○○にん

「デスティニー」で街の変わった住人として登場した"ねこにん"以来、謎の生物として各作品で存在感を放ってきた"○○にん"。独自の集落を持っていることもあった。ゲームのやり込み要素にしばしば関わる。

ねこにん

うさにん

うしにん

ありじごくにん　かめにん

じつは声優が同じキャラクターたち

25年の歴史において、作品をまたいで同じ声優が別のキャラクターを演じたケースもある。とくに精霊絡みの例が多く、それを知ったうえで聞き直すとおもしろいかもしれない。以下はおもな例だ。

たとえば

と

と

と

池澤春菜さん‥‥「TOX」のティポ、「TOX2」のルル、「TOARISE」のキサラ
置鮎龍太郎さん‥「TOD」のディムロス、「TOX」「TOX2」のガイアス
玄田哲章さん‥‥「TOP」のマルス、「TOD」のコングマン、「TOA」のラルゴ
小清水亜美さん‥「TOL」の双子(フェニモール、テューラ)、「TOB」のエレノア
子安武人さん‥‥「TOA」のジェイド、「TOZ」のルナール
佐藤聡美さん‥‥「TOX2」のノヴァ、「TOB」のマギルゥ
佐藤拓也さん‥‥「TOB」のベンウィック、「アライズ」のアルフェン
佐藤利奈さん‥‥「TOH」のドナ、「TOX」のプレザ、「TOB」のベルベット
沢城みゆきさん‥「TOI」のシアン、「TOX」「TOX2」のミラ
立木文彦さん‥‥「TOS」のクラトス、「TOARISE」のピエゾ
田中敦子さん‥‥「TOI」のマティウス、イナンナ、「TOARISE」のアウメドラ
飛田展男さん‥‥「TOD2」のカーレル、「TOB」のメルキオル
中田譲治さん‥‥「TOA」のヴァン、「TOARISE」のガナベルト
速水奨さん‥‥‥「TOD」のウッドロウ、「TOARISE」のヴォルラーン
山崎たくみさん‥‥「TOA」のピオニー陛下、「TOT」のティルキス、「TOX」のバラン
若本規夫さん‥‥「TOD2」のバルバトス、「TOI」のガードル

タイトルの略称で使われていないアルファベットは？

※オリジナルタイトルの略称とそれが示す作品を記載。

これまでのシリーズでは、略称にしたときに使うアルファベットが被らないネーミングがなされてきたが、「ジ アビス」と「アライズ」の"A"が被ることになり、後者は「TOARISE」と表記されることが多い。25年の歴史を歩んできたシリーズだが、いつか、略称ですべてのアルファベットが使われる日は来るのだろうか？

略称	作品
TOA	テイルズ オブ ジ アビス
TOB	テイルズ オブ ベルセリア
TOC	なし
TOD	テイルズ オブ デスティニー
TOE	テイルズ オブ エターニア
TOF	テイルズ オブ ファンダム
TOG	テイルズ オブ グレイセス
TOH	テイルズ オブ ハーツ
TOI	テイルズ オブ イノセンス
TOJ	なし
TOK	なし
TOL	テイルズ オブ レジェンディア
TOM	なし
TON	なし
TOO	なし
TOP	テイルズ オブ ファンタジア
TOQ	なし
TOR	テイルズ オブ リバース
TOS	テイルズ オブ シンフォニア
TOT	テイルズ オブ ザ テンペスト
TOU	なし
TOV	テイルズ オブ ヴェスペリア
TOW	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー
TOX	テイルズ オブ エクシリア
TOY	なし
TOZ	テイルズ オブ ゼスティリア

プレイ時間の目安を比べてみた

メーカーとして、ゲームをクリアするまでにどれくらいの時間がかかると考えているのか。その目安を、過去にゲーム雑誌などのアンケートで示したことがある作品について整理した結果が右だ。堂々の1位となった「レジェンディア」は、メインシナリオだけでも相応のボリュームがあるうえに、それが終わると、これまた大ボリュームのキャラクタークエストが始まる、圧巻の構成だった。

順位	作品
1位 （70時間以上）	テイルズ オブ レジェンディア
2位 （60時間以上）	テイルズ オブ ジ アビス テイルズ オブ グレイセス エフ
3位 （50時間以上）	テイルズ オブ ヴェスペリア テイルズ オブ エクシリア テイルズ オブ エクシリア2
4位 （40時間以上）	テイルズ オブ ゼスティリア テイルズ オブ ベルセリア
5位 （30時間以上）	テイルズ オブ ファンタジア テイルズ オブ ハーツ R テイルズ オブ アライズ など

↑プレイ時間の目安はあくまでもメインストーリーのものなので、たとえば「アライズ」など、やり込み要素が盛りだくさんの作品をとことん楽しみ尽くそうと思ったら、プレイ時間はもっと必要。

※上記の所要時間はメインストーリーのものであり、やり込み要素は含まれていません。「ファンタジア」はクロスエディション版、「ジ アビス」は3DS版、「ヴェスペリア」はXbox 360版の目安。

"テイフェス"累計参加人数が多い作品は？

2008年に始まり、定期的に開催されてきた"テイフェス"ことテイルズ オブ フェスティバル。タイトルや声優ごとに、累計参加回数をまとめた。皆勤賞は、司会も務める小野坂昌也さんと、同じく「シンフォニア」組の小西克幸さん。作品別の参戦人数のトップは「エクシリア2」だった。

1位 テイルズ オブ エクシリア2 ……10人

- 近藤 隆さん（ルドガー役）
- 伊瀬茉莉也さん（エル役）
- 池澤春菜さん（ルル、ティポ役）
- 代永 翼さん（ジュード役）
- 沢城みゆきさん（ミラ役）
- 杉田智和さん（アルヴィン役）
- 堀中優希さん（エリーゼ役）
- 早見沙織さん（レイア役）
- 置鮎龍太郎さん（ガイアス役）
- 大川 透さん（ユリウス役）

2位 テイルズ オブ ジ アビス ……9人

- 鈴木千尋さん（ルーク、アッシュ役）
- ゆかなさん（ティア役）
- 子安武人さん（ジェイド役）
- 桃井はるこさん（アニス役）
- 松本保典さん（ガイ役）
- 根谷美智子さん（ナタリア役）
- 丸山美紀さん（ミュウ役）
- 中田譲治さん（ヴァン役）
- 矢尾一樹さん（ディスト役）

3位 テイルズ オブ ヴェスペリア ……8人

- 鳥海浩輔さん（ユーリ役）
- 中原麻衣さん（エステル役）
- 渡辺久美子さん（カロル役）
- 森永理科さん（リタ役）
- 竹本英史さん（レイヴン役）
- 宮野真守さん（フレン役）
- 斎藤千和さん（パティ役）
- 小山力也さん（デューク役）

次点 テイルズ オブ ゼスティリア／テイルズ オブ ベルセリア…7人

参戦希望！もっと出てほしい作品たち

テイルズオブエターニア ……2人
- 石田 彰さん（リッド役）
- 保志総一朗さん（キール役）

テイルズ オブ ザ テンペスト ……2人
- 高城元気さん（カイウス役）
- 門脇舞以さん（ルビア役）

テイルズ オブ シンフォニア ラタトスクの騎士 ……1人
- 下野 紘さん（エミル役）

登場回数の多いキャストは？

順位	キャスト
1位 （29回）	小野坂昌也さん（TOSゼロス役）、小西克幸さん（TOSロイド役）
3位 （26回）	鈴木千尋さん（TOAルーク、アッシュ役）、鳥海浩輔さん（TOVユーリ役）
5位 （12回）	櫻井孝宏さん（TOGアスベル役）、森永理科さん（TOVリタ役）

※上記の回数は、公演が昼・夜、土曜・日曜などに分けて行われた場合は個々にカウント。
※櫻井孝宏さんは映像出演を含めると13回。

Tales of Fan's memory
～ファンとともに歩んだ『テイルズ オブ』の記憶～
Tales of Series 25th Anniversary

2022年3月 発売

●発行
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
〒108-0014　東京都港区芝5丁目37番地8号

●企画/編集/デザイン
株式会社KADOKAWA Game Linkage

●印刷
図書印刷株式会社

https://tales-ch.jp/

本書に乱丁・落丁がございました場合は、以下のURLまでお問合せ下さい。
バンダイナムコエンターテインメント

公式エンタメコマースサイト
アソビストア　URL：https://asobistore.jp/

Tales of
SERIES™
25th
Anniversary